NR. 3 MÄRZ 1990
5. JAHRGANG
ÖS 65
SFR 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867

ASM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-F

Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 3 MÄRZ 1990 ÖS 65 / Sfr 7,50 / DM 7,50

Großer Bericht

Ataris »LYNX« Konsole – setzt neue Maßstäbe

DIE TERRORISTEN KOMMEN!

Brutalo-Spiele im Aufwind?

„Reisende soll man nicht aufhalten" . . .

. . . dachte ich bei mir und machte mich auf ins sonnige Nevada. Las Vegas war das erklärte Ziel. Dort fand die „Winter CES '90" statt. Nur einen einzigen Gedanken verschwendete ich an meine ASM-Mitstreiter, die ich in dem naßkalten Sauwetter Deutschlands zurückgelassen hatte.

Die hatten sich aber – jeder auf seine/ihre Art – mit Kaiserbrötchen (Achim), Veltins (Bernd), flüssigem Gorbatschow (Uli), LYNX (Torsten O.), Ton & Ginic (Gabi), Getriebesuche für'n Cadillac (Cruiser-Klaus), Pump up the Table Water (Peter), neuen Rennreifen (Sandra) und Aldi-Limonade (Michael) am Leben erhalten. Was die unter Führung von Bernd verzapft haben, könnt Ihr in der vorliegenden Ausgabe nachlesen.
Noch was zum Thema „Reise": In dieser ASM hat Bomico in Zusammenarbeit mit Infogrames zwei Reisen „anzubieten"! Mehr darüber im Innenteil!
Mit DIE HARD und NORTHSEA INFERNO haben sich zwei weitere „Brutalo-Games" zu uns gesellt, die ASM allerdings ganz nett fand. Über das Für und Wider wollen wir uns gern mit Euch/Ihnen unterhalten. Schreibt uns doch mal; macht uns fertig, oder bestätigt unsere – unterschiedlichen – Meinungen!
Auf besagter „Winter CES '90", der Auftakt-Show des Jahres, zeigte sich die US-amerikanische Computer- und Konsolen-„Mentalität". Ob diese Messe ein Trendsetter für Europa oder gar Deutschland war, darf bezweifelt werden, zu unterschiedlich sind beide Märkte. Dennoch: Es gab Interessantes zu sehen und zu vermelden. Schlagt nach auf Seite 42!

Treffen in Las Vegas. Die PICTIONARY-Macher im Gespräch mit Manfred.

Torsten O. ist es gelungen, sich von seinem Hip House-Gedudel zumindest für ein paar Stunden zu entziehen. Er nämlich testete die Edel-Handheld-Konsole ATARI LYNX – mitsamt der verfügbaren Software. Aber: Bei der Erstellung des sechsseitigen Berichts hatte er den Knopf (mit besagter Musi) bereits wieder im Ohr...
So, das war's schon wieder. Wie sagt man so schön: „Schaut doch mal bei uns rein!", ins Heft. In diesem Sinne viel Spaß mit der neuen Lektüre

EURE ASM-REDAKTION

4 INH

Grafisch exzellent präsentiert sich DRAGONS BREATH. Mehr über dieses Teil auf Seite 106.

ALT 5

Action Games

STIRB' LANGSAM!

A GROUP OF TERRORISTS WILL MAKE ITS MOVE.

Der Gangstertrupp rollt an . . .

»Technisch brillant, spielerisch überzeugend – gut gemacht, ACTIVISION!«

ASM HIT

Es bleiben zwanzig Minuten, um die Gangster zu elimieren und die Geißeln zu retten.

Versagt man, fliegen die Geißeln mitsamt dem Dach

Programm: Die Hard, **System:** IBM PC+Kompatible (getestet), Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 100 DM für PC, sonstige ca. 85 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** 7 / 15.

DIE HARD – oder STIRB LANGSAM, ein Film, der die Herzen aller Actionfilm-Fans höher schlagen läßt. Dieser Streifen schrieb Geschichte! Durch und durch mit Spannung, Überraschungen und schwarzem Humor gespickt, wußte er sein Publikum zu begeistern. Mich eingeschlossen! Nun kam ein findiges Softwarehaus, namens **ACTIVISION,** auf die Idee, jeden willigen PC-Besitzer in die Rolle von *John McClane* schlüpfen zu lassen, denn sie brachten ein „Spiel zum Film" für den PC heraus (Amiga und ST folgen!).

Für all diejenigen, die den Film noch nicht kennen, hier ein kleiner Einblick in die Story (und der dringende Rat, sich den Film schleunigst reinzuziehen!). Los Angeles, ein Tag vor

Tag vor Weihnachten. Im Hochhaus der *Nakatomi Corporations*, einer mächtigen japanischen Firma, feiert man ausgelassen Weihnachten. Zu diesem Zeitpunkt ahnt niemand, daß die Feier in einem Alptraum enden wird...
Plötzlich rollt ein Überfallkommando, bestehend aus europäischen Spitzensöldnern, an und nimmt das Hochhaus ein.

e Luft

Angeführt wird der Trupp von Hans Gruber, mit dem Ziel, Aktien im Werte von schlappen 600 Millionen Dollar zu erhaschen. Zuerst werden alle Leitungen nach außen gekappt, das Haus wird durch Stahlgitter verriegelt und somit von der Außenwelt abgeschnitten. Kurze Zeit vor den Gängstern kam John McClane aus New York an, um seine von ihm getrennt lebende Frau (sie bekleidet eine hohe Position innerhalb der Firma) zu besuchen. John ist Polizist! Als die Gangster nun im 32. Stockwerk die Gesellschaft stürmen, wissen sie nichts von John, der rein zufällig in die Sache hineingeriet. Schüsse fallen, Frauen schreien – McClane schaltet schnell – er kann den Terroristen entkommen und flüchtet sich in die höher gelegenen Stockwerke. Nun beginnt ein harter und erbarmungsloser Kampf um Leben und Tod...
Hier greift nun der Spieler in das Geschehen ein. Barfüßig und mit einer Pistole bewaffnet macht er sich an die Arbeit. Wahlweise darf mit Stick oder Tastatur gesteuert werden, wobei dem Joystick Vorrang gegeben werden sollte. Durch das 32. Stockwerk hetzend, versucht er zum Sicherheitstrakt zu kommen, um dort einen Code einzugeben, ohne dessen Eingabe der 32. Stock nicht verlassen werden kann. Auf dem Weg dorthin begegnen einem hin und wieder Gangster, die zum Teil auch bewaffnet sind. Durch Tritte und Schläge, aber auch mit gezielten Schüssen können diese außer Gefecht gesetzt werden. Manche von ihnen tragen z.B. Zigaretten (äußerst ungesund, auch im Spiel!), Pistolen, Munition, Funkgeräte, Essen, Feuerzeuge usw. bei sich. Viele dieser Dinge sind äußerst wichtig oder gar notwendig. So können die gegnerischen Gespräche mit dem Funkgerät abgehört werden, was sich im Spielverlauf als praktisch erweist, weiß man doch stets, wo die Jungs was machen. Daß Munition nie fehl am Platze ist, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Ist davon nämlich genug vorhanden, ist es nicht nötig, sich ständig in ein Handgemenge zu begeben. Ein paar gezielte Schüsse, weg is' der Bubi. Das mit dem Zielen ist allerdings so 'ne Sache, denn auf diesem Gebiet ist die Steuerung etwas ungenau.
Nachdem McClane bei Kämpfen schon etwas Federn ließ, macht er sich zum Ausgangspunkt, einem Toilettenraum mit Verbandskasten. An diesem kann er zweimal seine Energie auffrischen. Weiß man den Weg zur Toilette nicht mehr – kein Problem, von Zeit zu Zeit hängen Karten an der Wand, die den momentanen Standort und wichtige Räume anzeigen.
Jetzt macht sich John auf das Dach des Gebäudes, wo er eventuell eine Maschinenwumme von einem Gangster erringen kann. Was aber danach kommt, will ich lieber unbeschrieben lassen, sonst hat man ja gleich eine Komplettlösung.
Die uns vorliegende PC-Version weiß insgesamt wirklich zu überzeugen. Die Grafik ist einfach fantastisch. Durch und durch bekommt man ausgefüllte 3D-Grafik in EGA-Qualität geboten. Einfach stark werden einzelne Gegenstände herangezoomt, wenn man sich ihnen nähert. Dazu ist die Grafik auch detailliert. Klasse, was die Programmierer hier geleistet haben. Auf der Hand liegt aber auch, daß dies eine Menge Rechenzeit in Anspruch nimmt, und so sollte man mit mindestens zehn MegaHertz an die Sache rangehen, sonst wird's zu lahm. Action in Zeitlupe ist dann das Ergebnis, wobei wohl absolut null Spaß aufkommt. Die Animation der Spielfigur ist ebenfalls ausgezeichnet. Wie im Film steht John auf der Mattscheibe, wenn er seine Waffe auf einen Gegner richtet. Ebenfalls stark sind die digitalisierten Grafiken, die anfangs auf das Geschehen einstimmen. Sehr schön werden hier einige Szenen aus dem Film gezeigt. Auch während des Spielens gibt es bei manchen Aktionen solche Bilder. Wirklich toll!
Bevor ich jedoch aus dem Schwärmen nicht mehr herauskomme, wollen wir uns den Sound betrachten. Hier ist der Begriff AdLib ein Fremdwort. Stattdessen tönt ein PC-übliches Gedüdel aus dem Lautsprecher, das Gott sei Dank abgestellt werden kann.
So bliebe mir zum Schluß nur zu sagen, daß DIE HARD ein Programm ist, das sich sehr nahe an die Filmvorlage hält und sowohl technisch als auch spielerisch zu überzeugen weiß. Gut gemacht, ACTIVISION!

Hans-Joachim Amann

Wertung	Punkte
Grafik	**11**
Sound	**4**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Mit dem Gegner Auge in Auge *(Fotos: IBM-CGA)*

Nordsee: Terroristen-Verklappung

ODER: Das wäre Ihr Inferno gewesen (R. Carell)

Programm: North Sea Inferno, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, C-64 in Kürze, **Preis:** 16 Bit ca. 45 DM, 8 Bit Disk ca. 30 DM, 8 Bit Cass. ca. 20 DM, **Hersteller:** Magic Bytes, **Muster von:** Magic Bytes Verlag, Postfach 2144 K, 4830 Gütersloh, Tel.: 05241/1834.

Harharhar! Glaubte ich doch bislang, nur englische Storywriter wären aufgrund ihrer regen Fantasie in der Lage, eine terroristische Bedrohung nach der anderen in ihre Spielabläufe zu integrieren. Das dem nicht so ist, beweist nun das deutsche Softwarehaus **MAGIC BYTES** mit einem schon etwas länger angekündigten, jetzt aber erst erhältlichen „Plattform"-Spiel namens **NORTH SEA INFERNO**. „Plattform" deshalb, weil sich alles um eine riesige Bohrinsel dreht, die à la *Sprengkommando Atlantik* von Terroristen unter Kontrolle genommen wurde. Hier weicht die Handlung allerdings ein wenig ab. Die Terrors haben sich noch sechs VIP-Geiseln gegriffen und drohen außerdem damit, die Bohrinsel samt Umfeld mit einer 1-Megatonnen-Atombombe in die Luft zu blasen, falls nicht die üblichen Bedingungen erfüllt würden: Kameraden frei, viel Geld, Weltherrschaft, Freibier für alle usw. Damit sämtliche Befreiungs-Einheiten gar nicht erst auf dumme Gedanken kommen, haben die Terrors gleich ein Ultimatum gestellt: Bis Mitternacht sind die Bedingungen erfüllt, sonst wird das Bömbchen gezündelt. Wie so üblich, wird natürlich *doch* eine Antiterror-Einheit eingesetzt, und das wiederum bedeutet operative Hektik, denn es bleiben genau 35 Minuten Zeit, um die VIPs zu retten sowie die Bombe zu entschärfen. Zu allem Übel stürzt der Befreiungs-Heli auch noch ab; einem zähen und durchtrainierten Burschen gelingt es jedoch, sich bis zur Bohrinsel zu retten, um von hier den Kampf gegen das Böse aufzunehmen. An dieser Stelle klinkt man sich als Spieler bewährterweise ins Spielgeschehen ein.

Das Spiel beginnt irgendwo so ziemlich in der untersten Etage in einem etwas abgelegeneren Teil der Bohrinsel. Von Geiseln und Terroristen weit und breit nix zu sehen. Um die armen VIPs zu befreien, muß man deren Verstecke nun erst mal ausfindig machen, denn die Terrors haben ihre Geiseln getrennt und in sechs verschiedene Räume gebracht. Dazu kommt, daß nur eine einzige Geisel weiß, wo die Bombe plaziert ist.

ASM Hit

> **»Wer den Söldner 'raushängen lassen will, kommt hier voll auf seine Kosten!«**

Man tut folglich gut daran, die VIPs so schnell wie möglich aufzuspüren, denn 35 Minuten (Echtzeit!) können schneller vergehen als man denkt. Natürlich setzen die Terroristen alles daran, um die Befreiungsaktion zu verhindern. So wird man denn im Laufe des Spieles auch mit allerhand Gestalten konfrontiert, die einen – in seiner Aussage unmißverständlichen – Schlachtruf brüllend auf den Spieler zulaufen, um ihn ohne Vorwarnung mit Blei vollzupumpen. Da bleibt nur eines: die Terrors umnieten, bevor diese auch nur zum Schuß ansetzen können. Das ganze spielt sich (wie im richtigen Leben) in Sekundenbruchteilen ab: Ein Terrorist kommt in bester Märtyrer-Pose angelaufen, schickt schnell ein letztes Stoßgebet gen Himmel, unser Special-Agent geht in Stellung und schickt den Fanatiker mit zwei gezielten Pistolenschüssen gleich seinem Stoßgebet hinterher. Die Pistole ist übrigens nicht die einzige Waffe, die den Weg freiräumen kann. Wer fleißig sucht, kann auch noch 'ne Schrotwumme (Ritsch-Ratsch-Klick) finden oder gar bis zur Schnellfeuer-UZI aufsteigen. Die Schrotwumme hat den Vorteil in ihrer wahrhaftig „durchschlagenden" Wirkung, ist aber dafür langsamer zu handhaben. Die UZI dagegen vereint die Schnelligkeit der Pistole mit dem hohen Wirkungsgrad der Schrotflinte – sozusagen ein echter „Manstopper". Kommen dagegen die Terroristen auch mal zum Schuß, ist Vorsicht angesagt, denn „nur" fünf Treffer verträgt man, ehe man selbst zu den Ahnen abreitet.

Natürlich setzt der begrenzte Munitionsvorrat der ungestümen Ballerei schnell ein Ende. Dann gilt es, hinter jeder Tür nach Munition und den ebenso wichtigen Sprengladungen zu schauen. Die Sprengladungen haben den Zweck, verschlossene Türen aufzusprengen – und das machen sie sehr wirkungvoll. Daher sollte man nach dem Anbringen eines Sprengsatzes auch schnellstmöglich in Deckung gehen.

Weil auch die Sprengladungen sehr knapp sind, sollte man unbedingt nach wenigstens zwei Elevator/Door Cards Ausschau halten. Erstens muß man dann nicht jedes Türschloß zersprengen und zweitens erspart so'n Fahrstuhl jede Menge Zeit, sofern man beispielsweise mal von der zweiten Etage bis in die 18. heraufgelangen muß. *Eine* Geisel kann sogar nur mit Hilfe des Aufzuges befreien! Hat man nach langer Suche eine völlig in Tränen aufgelöste VIP gefunden, erzählt uns diese wenigstens, wo eine andere Geisel gefangen gehalten wird. Diese Beschreibungen sollte man sich gut merken, wenn man sich auf der 220 Bildschirme großen Bohrinsel nicht dämlich suchen will. Hört man gut zu, ist es kaum ein Problem – mal von den Terroristen abgesehen – die weiteren Geiseln zu befreien. Ein bißchen Geduld braucht man aber schon, denn oft sind dabei weite Wege zurückzulegen. Die befreiten VIPs machen sich alsbald auf den Weg zum Dach der Bohrinsel, wo ein – diesmal intakter – Rettungs-Heli sie in Empfang nehmen wird. Bleibt noch die Bombe. Nachdem man sie entdeckt hat, bleibt noch die Qual der Wahl, denn ein bestimmtes Kabel muß durchtrennt werden. Welches Kabel das ist, erfährt man, sobald man den Professor befreit hat. Dann wieder zurück zur Bombe, nur noch zwei Minuten Zeit, keine Karte für den Aufzug, die Blase drückt...

Gerade das Zeitlimit ist ein schöner Anreiz dafür, sich die zahlreichen Lokalitäten (Prost!) gut einzuprägen. Wer sich noch an den Mega-Klassiker *Impossible Mission* erinnern kann, wird sich bei NORTH SEA INFERNO nicht umstellen müssen. Das Spielgeschehen wird auch hier von der Seite gezeigt und in acht Richtungen gescrollt. Die Hintergrundgrafik ist anfangs recht schwach, wird aber später noch etwas besser. Dabei fallen viele Details angenehm auf. Die Animation des Special-Agents ist sehr gut gelungen, ebenso wie die Sound-FX. Neben dem Scheppern der Stiefel auf dem Metallboden klingen auch die Märtyrer-Schreie der Terrors sehr echt. Im Hintergrund läuft dazu eine spannende Musi mit.

Die hauseigenen Tronic-Grafiker haben zwar ein wenig gemeckert („Hätt ich besser gekonnt..."), aber die langanhaltende Motivation konnte zumindest bei mir nicht geschmälert werden. Eine gewisse Realitätsnähe kann weder der Hintergrundstory noch dem Spielablauf abgesprochen werden. Bei NORTH SEA INFERNO geht's eben knallhart zur Sache – da haben Sentimentalitäten nichts zu suchen. Wer den Söldner 'raushängen lassen will, kommt hier (nicht nur wegen des Preises) voll auf seine Kosten.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Metzel' Dich frei: Wer zuerst schießt, stirbt zuletzt!

Da lacht der Landser

Die Post geht ab, der Landser lacht . . .

Programm: P 47, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, Spectrum, Amstrad, C-64 in Kürze, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Firebird, **Muster von:** Martin Moth, Microprose PR Manager.

Wenn der Atari ST wieder mal nach actiongeladener Software lechzt, kann mit **FIREBIRDs** neuester Spielhallenkonvertierung **P 47** Abhilfe geschaffen werden. Immerhin haben es die Programmierer fertiggebracht, den Prozessor des STs bei diesem Spiel kräftig zum Schwitzen zu bringen. Für feuchte Hände und nervenaufreibendes Gameplay ist hier bestens gesorgt. Doch der Reihe nach:

P 47 ist die Abkürzung für das Jagdflugzeug *Republic P 47 Thunderbolt*, das seine „Glanzzeit" während des Zweiten Weltkrieges erlebte. Dorthin versetzt es den Spieler ebenfalls, genauer gesagt: an verschiedene Kriegsschauplätze der damaligen Zeit. In jedem Level gibt's einen anderen Kriegsschauplatz, was ja bekanntermaßen lediglich eine andere Hintergrundlandschaft bedeutet. Dort hat man sich ebenso bekanntermaßen gegen jede Menge Gegner zu wehren, was jedoch trotz des simplen Spielprinzips keinen Abbruch an der Spielfreude tut. Im Gegenteil: P 47 verfeinert eher alte, aber bewährte Spielmuster, anstatt mit völlig neuen Ideen herumzuexperimentieren. Daher braucht man als Spieler keine Angst vor Überraschungen zu haben: Der Bildschirm, d.h. die Hintergrundlandschaft scrollt wie gewohnt von rechts nach links; die Gegner kommen auf die gleiche Art und Weise ins Bild herein. Und was für Gegner da kommen! Flugzeuge aller Arten, kleine und große, langsame und schnelle, ballernde und nicht ballernde. Dazu kommen noch ein paar Hubschrauber sowie ein kräftiger Feuerhagel aus Bodennähe. Hier ist in jedem Falle für reichlich Action gesorgt. Der vielen Gegner Herr zu werden, ist nicht einfach, aber auch nicht unmöglich. Die Bordwumme Hausmacher Art verschafft dem Spieler schon etwas Luft und kann durch herumfliegende Extras mächtig aufgemotzt werden: Als besonders hilfreich im Luftgemetzel erweisen sich dabei die Raketen sowie die Bomben (noch einen Tick besser!), deren Anzahl sich erhöht, je mehr entsprechende Symbole man einsammelt. Dann geht's erst richtig ab, wenn beispielsweise fünf Raketen gleichzeitig den Screen freiräumen und man verzweifelt die rettende Lücke im Bildschirmchaos sucht.

All diese wilden Aktionen werden natürlich von einer anständigen Geräuschkulisse untermalt. Zum einen gibt's eine flotte Musi, die fröhlich im Hintergrund mitdüdelt (gute Komposition!) und das Motivationsbarometer hochtreibt. Zum anderen darf man sich während des Spieles über klang- und krachvolle Sound-FX freuen, denn bei dieser immensen Anzahl von Gegnern, Schüssen und Explosionen scheppert der Speaker vom Monitor recht nachdrücklich. Ja, so eine Lärmorgie besorgt's unseren Gehörgängen schon ganz gut. Doch auch die Bildschirm-Action treibt den Adrenalinspiegel in die Höhe. Um einem vorzeitigen Herzkasper vorzubeugen, bauten die flinken Jungs von FIREBIRD neben den Standards wie 50/60 Hz-Umschaltung, Tastensteuerung usw. auch eine Two-Player-Option ein, die nicht nur den Spielspaß erhöht, sondern nebenbei das Spiel auch noch ein wenig einfacher macht. Aber auch alleine ist das Spiel – wenn auch unter großen Bemühungen – zu bewältigen.

Am Ende eines jeden Levels gibt's den bewährten und allseits beliebten Endgegner, der sich allein durch seine Größe schon von den restlichen Gegnern abhebt. Mal ist es ein überdimensionaler Panzer, dann wieder ein riesiges Schlachtschiff oder auch ein ganzer Güterzug voller Kanonen. Diese Endgegner ballern natürlich aus allen Rohren, so daß man anfangs seine liebe Mühe hat, hier zu bestehen. Mit der Zeit jedoch findet man die beste Angriffsposition, um am Endgegner vorbeizukommen.

Zugegeben, der Spielablauf ist nichts Neues, doch dafür wurde die einfache Spielidee hervorragend in Szene gesetzt. Nicht nur das Gameplay hält den Spieler lange am Screen, sondern auch die gute Grafik und der schon erwähnte flotte Sound. Grafisch gibt's eigentlich wenig auszusetzen: Die Hintergrundgrafik ist größtenteils gut bis sehr gut und scrollt aucht recht anständig. In manchen Leveln gibt's sogar Mehrebenen-Scrolling! Auch die zahlreichen Sprites tanzen beim Grafikniveau nicht aus der Reihe. Alle Sprites sind gut detailliert und werden softig ins Bild reingescrollt. Das pixelverwöhnte Spielerauge muß also hier keine Ausrutscher befürchten. Ein Manko besitzt P 47 aber: Sobald sich viele Sprites auf dem Screen tummeln, wird das Spiel langsamer – zwar nur unwesentlich, aber doch bemerkbar. Auf den ersten Blick mag dies abschrecken, doch im Spiel selbst spielt das kaum eine Rolle. Der kurze Moment, in dem der Prozessor bis zum Umfallen rotiert und das Game bremst, wird eher als willkommene Spielerleichterung denn als lästig hingenommen. Man behält leichter den Überblick. Aber das Ganze passiert eh so selten, daß es gar nicht weiter ins Gewicht fällt.

. . . bis die P47 auseinanderkracht! Fotos (2): ST

P 47 kann all denjenigen empfohlen werden, die die Nase voll haben von Adventure- und Strategie-Baustellen und mal wieder bei einem guten Action-Game auf den Putz hauen wollen. Hier geht gut die Post ab, und von Langeweile kann kaum die Rede sein. Wer sich die Gehörgänge volldröhnen und die Finger wund spielen will, sollte sich diesen FIREBIRD-Titel ruhig zulegen. Mir hat's auch nicht geschadet! *Peter Braun*

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

Billig, aber gut

Programm: MiG 29 Soviet Fighter, **System:** Commodore 64, Cassette, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Code Masters **Muster von:** Rushware

Hast Du Lust, den neuesten sowjetischen Kampfflieger – MiG 29 – zu fliegen? Dabei Tausende von Gegnern ins Jenseits zu befördern, um schließlich besser als „nur" perfekt zu sein? Dann bist Du bei **MIG-29 Soviet Fighter** von **CODE MASTERS** genau richtig. Denn hier bekommt man Action im Stile von *AFTERBURNER* geboten, allerdings erheblich billiger und – besser. Was ja auch fast keine Kunst ist, da dies eines der schlechtesten Computerspiele des letzten Jahres war. Schauen wir uns MIG 29 einmal genauer an.

Auf eine Hintergrundstory hat man bei CODE MASTERS verzichtet, was bei einem solchen Spiel auch nicht gerade nötig ist. Hauptsache, man weiß, daß man alles auf dem Screen befindliche abzuknallen hat – das ist alles. Und so begebe ich mich in das Feindgebiet, das in fünf Szenarien unterteilt ist. Man fliegt über Wüsten, tropische und antarktische Gefilde, immer weiter dem Feind entgegen, der sich natürlich zu wehren versteht und selbstverständlich auch leicht in der Überzahl ist. Nicht, daß nur Feindflugzeuge auf unsere schöne MiG angesetzt sind, nein, auch Panzer und Bodengeschütze machen einem zu schaffen. Wehren kann man sich mit Maschinengewehr, Sidewinder-Raketen, und sogar eine Wasserstoffbombe steht zur Verfügung. Diese erfüllt die Funktion einer Smart-Bombe, da sie alles auf dem Bildschirm befindliche wegpustet (außer unserer „MiGi", versteht sich). Per Leertastendruck wählt man die Waffen an, was hin und wieder zu einem kleinen Wirrwarr führt.
Nun wird laut Anleitung ein erbarmungsloser Kampf gegen Tomcats, Hornets, Tornados und sogar Gunship-Helikopter geführt. Und da diese so massiv auftauchen, bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als ständig auf den Feuerknopf zu halten und geschickt auszuweichen. Hin und wieder tauchen Fallschirme auf, bei deren Auffangen Wasserstoffbomben, Bonuspunkte sowie Treibstoff gutgeschrieben werden. Vor allem der Treibstoff spielt eine wichtige Rolle, denn was passiert wohl kurz vor dem Level-Ende, wenn dieser ausgeht? Logisch, man beißt im wahrsten Sinne des Wortes ins Gras. So sollte man immer zusehen, daß von allem Notwendigen genügend Reserven mitgeführt werden, will man alle Szenarien sehen und das Game lösen.
Spielerisch bietet MIG 29 SOVIET FIGHTER nichts Neues, doch schlägt es die C-64-Version von Afterburner klar in *allen* Bereichen. Die Grafik ist als gut und schnell zu bezeichnen. Auch die Soundeffekte gehen in Ordnung. Wenn man den sehr geringen Preis von ca. 12 DM betrachtet, ist dieses Spiel sein Geld wert!

Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	10

Kolumbien 1990

Programm: Moving Target, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players, Premier, **Muster von:** 10.

„Passend" zum momentanen Drogenkrieg Kolumbiens hat uns **PLAYERS PREMIER** ein Low-Budget-Spiel namens **MOVING TARGET** beschert. Des Spielers Aufgabe besteht darin, eine Fabrik im tiefsten südamerikanischen Dschungel in die Luft zu jagen, um den ständigen Drogennachschub zu stoppen. Dieses Unterfangen wurde von der CIA gründlich geplant, und ein Spezial-Einsatzkommando wurde nach Südamerika geschickt. Leider gelang es den Söldnern nicht, die Bomben rechtzeitig zu installieren, denn sie wurden von Dukes Männern aus dem Verkehr gezogen. Nun übernimmt der Spieler die Rolle eines Super-Einzelkämpfers, der in das unterirdische Labyrinth eindringt. Dort müssen dann insgesamt vier Bomben gefunden und in die entsprechenden Vorrichtungen „gelegt" werden. Sobald man dies erledigt hat, sollte das Labyrinth schleunigst verlassen werden. Gelingt dies nicht, so geht man eben „hops".
Anfangs steht man mit ein paar Schuß Munition vor dem Eingang der unterirdischen Gänge. Via Leiter komme ich in das Erdinnere, wo ich auch gleich von „Gorillas" attackiert werde. Obwohl sie Maschinengewehre tragen, schießen sie nicht! Komisch, aber wahr. Nur bei körperlicher Feindberührung wird Energie abgezogen. Dies kann jedoch sehr einfach umgangen werden, indem man springt. Zwar berühren sich die Sprites dann immer noch, doch ohne Folgen – was ich persönlich als Fehler bezeichnen würde, sofern mich jemand fragt; aber mich fragt ja keiner... Des weiteren werden sogar Hunde auf unseren Helden angesetzt. Selbstschußanlagen, Stacheldraht sowie Tretminen dürfen auch nicht fehlen. So kämpft man sich Screen um Screen vor, schießt einen Haufen Gegner ab und sucht die Bomben. Hat man eine solche gefunden, so wird angezeigt, welche es von den vieren ist. Sie muß dann in die dafür geplante Vorrichtung geschafft werden.

Mehrere Sprengkörper können nicht gleichzeitig aufgenommen werden. An manchen Stellen wird man Schlüssel finden, mit denen Türen geöffnet werden (Fast logisch, wa?). Auch Energienachschub in Form von Essen und Munition taucht von Zeit zu Zeit auf. Energie, Muni und Bonuspunkte werden einem auch nach der erfolgreichen Eliminierung von „nur" 100 Bösewichtern überlassen, wobei man *das* wählen kann, was man am dringendsten benötigt. Dies ist auch sehr wichtig, denn was nützen einem Bonuspunkte, wenn man kurz vorm Kollaps steht?
Als klein kann das Labyrinth nicht bezeichnet werden, denn es sind weit über sechzig Screens. Man hat also 'ne Menge zu suchen und sollte am besten kartografieren.
Für den Preis von nur 10 DM kann ich dieses Programm jedem empfehlen, der Actionspiele mag, die nicht unbedingt auf hohem Niveau stehen. Denn als sehr niveauvoll darf man MOVING TARGET wahrlich nicht bezeichnen, sowohl spielerisch als auch grafik- und soundmäßig hat man schon besseres gesehen. Aber bei diesen lumpigen paar Mark sollte man auch nicht so viel meckern. Deshalb sage ich nur eines: Es gibt wesentlich schlechtere Full-Price-Games...

Hans-Joachim Amann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	10

Cyborg-Party 1/2 Maschine, 1/2 Mensch

Programm: Stryx, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psyclapse, England, **Muster von:** Psygnosis.

Es ist immer wieder das gleiche Lied: In fast jeder Story eines Actionspiels wird die große Apocalypse der Zukunft beschworen. Bei diesem herzhaftem Optimismus muß man sich fragen, wie lang's wohl noch dauern wird, bis uns die Realität eingeholt hat. Wie dem auch sei, auch **STRYX** haut voll in die Katastrophenkerbe und bedient sich dabei ganz kräftig aus dem Kultfilm *Bladerunner*. Nach dem großen Weltkrieg sind die Menschen übereingekommen, halbwegs friedlich miteinander auszukommen. Um der verseuchten Erde zu entrinnen, wurden vier große Kuppeln gebaut, in denen intelligente, fühlende Roboter, sogenannte „Cyborgs", die Arbeit versehen. Die Cyborgs entdekken jedoch eines Tages, daß sie eigentlich gar keine Lust haben, sich versklaven zu lassen, und klauen die vier Schlüssel, die notwendig wären, um in einem Notfallplan alle Cyborgs auf einem Mal in die Luft zu jagen. Die neugewonnene Freiheit treibt die Maschinenwesen jedoch in den Wahnsinn, und so beginnen sie, Jagd auf ihre Unterdrücker zu machen. Die Menschen wollen den Teufel mit dem Beelzebub austreiben und erschaffen STRYX, halb Mensch, halb Maschine. Er hat übermenschliche Kräfte, einen scharfen Verstand und soll die vier Schlüssel wiederbeschaffen und den Vernichtungsmechanismus in Gang setzen.

Stryx erreicht die vier Kuppeln in einem wunderschön aufgemachten Vorspann, der in alter **PSYGNOSIS**-Tradition wieder überragende Grafiken und einen Supersound bietet – kein Wunder, daß bereits für den Vorspann ein rundes Megabyte draufgeht! Wesentlich eintöniger wird's alledings im Spiel selbst, denn STRYX erweist sich als Vertreter der Plattformspiele. Unser Held kann in den enstprechend gestylten Kuppeln umherhüpfen, laufen, schießen, Gegenstände sammeln oder auch die Kuppel mit einem Motorrad wechseln. Meistens jedoch wird Stryx ganz einfach umgebracht. Zum einen liegt das daran, daß Stryx nicht komplett mit dem Joystick, sondern zusätzlich noch mit der Tastatur gesteuert wird. So besitzt der Held z.B. zwei Laufgeschwindigkeiten, die jedoch nur mit F2 auf den empfehlenswerteren „High Speed" umgeschaltet werden kann. Soll jedoch eine der noch empfehlenswerteren Waffen genommen werden, benötigt Ihr F1 und wiederum F2, denn sonst rennt Stryx aufgrund seiner Geschwindigkeit ganz einfach an dem Teil vorbei. Tja, und da waren da noch die diversen Roboter und Cyborgs, die sofort ballern, wenn Stryx in Schußweite ist. Zwar kann sich Stryx mit Tritten wehren, doch das könnt Ihr gleich wieder vergessen, denn mit solch prähistorischen Mitteln werdet Ihr nur Eure Knabberleiste verlieren. Dummerweise müssen Waffen erstmal gefunden werden, und dann sind sie meistens noch von lustigen Robotern umgeben. Zudem könnt Ihr nur zwei Gegenstände gleichzeitig mit Euch führen und nur einen davon benutzen. Um jedoch den derzeit *nicht* benutzten Gegenstand in Betrieb zu nehmen, muß der andere mit F1 hingelegt und die Reserve dann mit F3 zur Benutzung freigegeben werden. Ist das nicht hundsgemein bescheuert? Und ist PSYGNOSIS aus alten Fehlern nicht klug geworden? Leider nein.

Mit Gründung des neuen Labels **PSYCLAPSE** sollten eigentlich alte Mißstände beseitigt werden, galt die Firma doch immer als Lieferant von technologisch minderwertigen Games mit hervorragenden Grafiken. Games wie *Blood Money* zeigten, daß es auch anders geht, doch mit STRYX verfällt PSYGNOSIS wieder in alte Unarten. Schon das Gameplay ist nicht sonderlich einfallsreich, aber gut strukturiert und durchaus ausbaufähig. Doch leider gibt es wieder Ruckelscrolling nebst lahmer Animation, wie schon bei *Obliterator*, sowie einen frustrierenden Schwierigkeitsgrad, der die Plattformhopserei weißgott nicht spannender macht. Der Vorspann ist zwar (wie immer bei PSYGNOSIS-Games) vom Allerfeinsten und auch beim dritten Anschauen noch eine Augenweide, aber der Rest lohnt keine müde Mark.

Das Spiel benötigt Ihr zum Glück nicht, um Euch diesen grafischen Leckerbissen reinzuziehen, denn PSYGNOSIS hat vorab schon ein PD-Demo veröffentlicht, auf dem der komplette Vorspann vorhanden ist. Das nenne ich Service!

Michael Suck

Wie Obliterator...

... nur anders! Fotos (2): Amiga

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Der Panther in Aktion. Foto: Amiga

Das gleiche in „schlecht“: C-64

James Taylor: New York's Super-Hero

Programm: Wild Streets, **System:** Amiga, Atari ST, C-64 (alles getestet), IBM PC, **Preis:** 16bit ca. 85 Mark, C-64 ca. 50 Mark, **Hersteller:** Titus Software, England, **Muster von:** [7] / [15], Titus

Die Aufgabe des straighten Kämpfers in **WILD STREETS** von **TITUS SOFTWARE** ist es, die Straßen New Yorks von unbequemen Zeitgenossen, die keinen Spaß verstehen, zu säubern. Die Story spielt natürlich in der Stadt, wo es am meisten Gewalt gibt: NY. Die eine Hälfte der einst so reichen Stadt besteht fast nur noch aus gammeligen Hütten, die notdürftig aus den Ruinen zusammengezimmert wurden. Diese Hütten bieten den (wie zu erwarten war) abartig veranlagten Brutalos der Unterwelt natürlich Unterschlupf ohne Ende. In der anderen Hälfte der Stadt sitzen die Drogenbosse, umgeben von Luxus, in ihren riesigen weißen Villen. Sie machen Wahnsinns-Gewinne mit Drogen und Waffengeschäften und haben so die Macht in der Stadt an sich gerissen. Wie das nunmal meist so ist, erkennt die Regierung erst, als es schon fast zu spät ist, daß die Millionen-Stadt „out of control“ ist. Das C.I.A., angeführt von John Stevens , wird zum Einsatz gebracht.
Die ganze Aktion startet am 4. April mit sofortigem Erfolg: Kleinere Straßenbanden werden ausgelöscht. Am 7. Mai landet ein Spezialtrupp der Staatspolizei einen weiteren Schlag gegen die Gangsterbosse, der diese empfindlich trifft: Ein riesiges Waffen- und Munitionslager mit einem Wert von über zwei Millionen Dollar wird aufgedeckt. Nun werden die Mafiosi endlich wach und bemerken, daß es ihnen langsam aber sicher an den Kragen geht. Sie holen zum Gegenschlag aus und inszenieren die Entführung von John Stevens, um so das C.I.A unter Kontrolle haben zu können.
Soweit die Vorgeschichte, kommen wir aber nun zur eigentlichen Sache. Meine Aufgabe ist es nämlich jetzt, John Stevens zu finden. Ich werde mit einem Hubschrabschrab an der Stelle abgesetzt, an der John Stevens zuletzt gesehen wurde. Mit mir zusammen wird auch ein schwarzer Panther von dem Helikopter heruntergelassen. Er ist speziell dafür abgerichtet, mir zu helfen, also meine Gegner kaltzumachen. Tolle Mieze, das gefällt mir natürlich! Mit zu meiner Ausrüstung gehört außerdem noch eine 357er Magnum, für die ich allerdings nur sechs Schuß zur Verfügung habe. Auf meine enorme Muskelkraft und meinen Panther vertrauend mache ich mich schließlich auf den Weg, den C.I.A-Boss ausfindig zu machen. Aber kaum bin ich ein paar Meter gelaufen, kommt mir schon so ein Fiesling entgegen, den ich aber mit einem gezielten Tritt mitten ins Gesicht problemlos erledige. Natürlich war das nicht der einzige, der mir ans Leder will. Im Gegenteil, sie stürzen sich sogar zu dritt oder zu viert auf mich. Ich schaffe sie trotzdem alle, und ab und zu beseitigt meine „Killer-Cat“ einen von meinen Widersachern. Das macht sie so, wie es ihr gerade in den Sinn kommt, ich kann ihr keine Befehle geben. Anscheinend haben die Abrichter vergessen, ihr zu sagen, daß sie auf Herrchen zu hören hat. Naja, man ist ja froh, daß einem überhaupt geholfen wird.
Ich schlage mich also so durch, bis ich zu einem Typ komme, der mindestens doppelt so groß wie ich und der Anführer der New York Executors ist. Nachdem ich den dreimal erledigt habe, komme ich endlich in Level zwei. Ein paar Levels später (ich bin auch gar nicht mehr soweit davon entfernt, John Stevens retten zu können), kommt plötzlich Klaus, auch „Cruiser“ genannt, und drückt grinsend auf „Reset“. „Cruiser“ deshalb, weil er in seiner Freizeit mit einer dieser amerikanischen Kasperkisten durch die Gegend „cruist“, an denen ständig etwas kaputt ist. Sein ganzer Kofferraum ist angefüllt mit Werkzeug, Ölkanistern und Ersatzteilen. Vielleicht sollte ich ihm deshalb noch einmal verzeihen, denn wer so viel Öl und Ersatzteile im Kopf hat, weiß vielleicht gar nicht, was „Reset“ bedeutet. Unter lauten Beschimpfungen, die Klaus gelten, lade ich neu und beginne von vorn. Diesmal geht es auch schon gleich besser, weil ich mir vorstelle, daß ich da keine New York Executers, Bronx Bombers, Happy Undertakers oder ähnliches fertigmache, sondern nur noch, Cruisers.
Viel mehr passiert auch nicht, ich kämpfe und kämpfe und kämpfe ... Es wird mir schon fast zu langweilig, da komme ich doch noch plötzlich und unerwartet zum Ziel. Ich schaffe es auch, John Stevens zu befreien. Jetzt gilt es nur noch, ihn unversehrt zum Hubschrauber zu bringen. Das ist allerdings gar nicht so einfach, denn John kann sich nicht wehren, da er eine absolut miese Kondition hat. Ich muß jetzt also für zwei fighten. Es sieht fast so aus, als würden wir es schaffen, doch im letzten Moment verlassen mich doch noch meine Kräfte, und auf dem Screen erscheint: GAME OVER. Völlig entsetzt starre ich auf den Screen, aber es bleibt dabei: GAME OVER!
Kommen wir nun zur Bewertung. Ich muß sagen, etwas Neues ist den Leuten von TITUS SOFTWARE da ja nicht gerade eingefallen. Solche überdimensional muskelbepackten Fighter wie in WILD STREETS hatten wir ja schon in allen denkbaren Variationen. Von daher schon mal nichts Neues. Das einzige, was mir an der Geschichte gefallen hat, war der schwarze Panther, denn so einen hätte ich auch gern. Schade ist nur, daß man ihn nicht steuern kann.
Der Sound war echt super (Titelmusik wie auch die Geräusche während des Kämpfens), dafür läßt aber die Grafik einiges zu wünschen übrig. Da WILD STREETS relativ lange Ladezeiten hat, müßte da wirklich etwas mehr kommen. Die einzelnen Figuren sind schlecht animiert, sie ruckeln, wenn sie sich bewegen. Die Steuerung läßt sich nur schwer handhaben, Befehle werden deshalb oft ungenau oder gar nicht ausgeführt. Der Preis ist also somit auch nicht gerechtfertigt. Zum guten Schluß möchte ich noch bemerken, daß ich nicht gerade dazu motiviert bin, dieses Game nochmal zu spielen, mir gehen diese abgeschmackten Karate-Kids ganz einfach tierisch auf die Nerven.

Sandra Alter

	ST/Amiga/C-64
Grafik	8/8/4
Sound	9/10/4
Spielablauf	5/5/4
Motivation	5/5/4
Preis/Leistung	5/5/4

VON FRÜCHTEN, TORTEN UND ANDEREN TEILEN

Alles so schön bunt auf der Regenbogen-Baustelle …

Programm: Rainbow Islands, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, **Preis:** ca. 70 DM (Amiga), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean.

Bubble Bobble ist „tot" – es lebe **RAINBOW ISLANDS!** Mit diesem Programm erhält die sicherlich nicht kleine Gemeinde der Joystick-Artisten endlich einen Nachfolger des legendären Geschicklichkeitsspiels *Bubble Bobble,* das aller Vermutung nach ebenso ein Renner werden dürfte. Wie sein Vorgänger, der sich auf dem Markt als Bestseller plazieren konnte, ist auch dieses Spiel eine Automatenadaption. Hierbei dürfte die Tatsache, daß RAINBOW ISLANDS von keinem geringeren Team als **GRAFTGOLD,** der Truppe rund um die Starprogrammierer **Andrew Braybrook** und **Steve Turner,** programmiert wurde, schon fast als Garant für höchsten Spielgenuß dienen.
Die aus „Teil 1" bestens bekannten Dinosaurier Bub und Bob haben sich im Laufe der Jahre, quasi in einer Blitz-Evolution, zu auf zwei Beinen gehenden und Latzhosen tragenden menschlichen Wesen entwickelt, die jedoch sonst noch einiges draufhaben. So haben sie neben enormer Sprungkraft jetzt auch die Fähigkeit, kleine Regenbögen aus ihren Ärmeln zaubern zu können, die sie nicht nur als Waffe gegen allzu lästige Gegner, sondern auch als eine Art Sprungtreppe, ähnlich den Blasen, einsetzen können. Ziel und damit auch Sinn des Spieles ist es, die sieben Regenbogeninseln (Rainbow Islands) nacheinander zu verteidigen. Dabei hat jede Insel vier Level, was also insgesamt stolze 28 Spielstufen ausmacht. Jeder dieser Level setzt sich zusammen aus einer Vielzahl von Plattformen, grotesken Gegnern und punktebringenden Gegenständen, die vertikal über den Bildschirm scrollen. Es gilt nun, jeweils die oberste Ebene eines Level zu erreichen, was den Ex-*Bubble-Bobble*-Freaks anfänglich wahrscheinlich keine größeren Schwierigkeiten bereitet. Ist dieses viermal geschafft, so kann man beinahe die nächste Insel betreten – wäre da nur nicht noch ein hartnäckiger Endgegner.
Während man Plattform für Plattform erklimmt und hierbei fleißig Regenbogen produziert und Punkte kassiert, hat man sogar die Chance, Extrawaffen einzusammeln, welche dann recht nützliche Hilfen, wie beispielsweise die Erhöhung der Schußgeschwindigkeit oder gar die Erweiterung der Anzahl der Regenbögen pro Schuß.
Ansonsten sollte man noch die Zeit im Auge behalten, denn tut man das nicht, so kann es geschehen, daß einem das Wasser bis zum Hals steht (auch im wörtlichen Sinne!).

ASM HIT

»RAINBOW ISLANDS – der lustige Nachfolger von BUBBLE BOBBLE.«

Wer die Automatenversion von RAINBOW ISLANDS kennt, der dürfte von dem, was GRAFTGOLDs 1:1-Umsetzung zu bieten hat, angenehm überrascht sein. Die ziemlich niedlich gestalteten und gut animierten Sprites sowie die äußerst bunte in Bonbonfarben gehaltene Grafik tragen ebenfalls ihren Teil dazu bei, daß das Programm allein beim Zusehen viel Spaß bereitet. Ebenso wie die Automatenversion bietet auch diese ein butterweiches Scrolling und passende musikalische Untermalung – doch auch der Spielwitz kommt nicht zu kurz. Bedauerlich ist hingegen die Tatsache, daß der 2-Player-Modus etwas zu wünschen übrig läßt – zwar können zwei Spieler teilnehmen, doch dieses leider nur nacheinander.

Bei *Bubble Bobble* war ein Scrollen des Bildschirms nicht vonnöten, was ja nun der Fall ist, doch meiner Ansicht nach ist es sehr schade, daß diese Funktion auf Kosten der anderen Verbesserungen gehen mußte. Denn gerade beim simultanen Teamplay kommt ein noch größerer Spielspaß auf.

Doch auch trotz dieses kleinen Mankos präsentiert sich RAINBOW ISLANDS als ein sowohl technisch perfektes als auch ansonsten äußerst überzeugendes Geschicklichkeitsspiel, das in mancherlei Hinsicht sogar die legendären *Great Giana Sisters* in den Schatten stellt. Darüberhinaus bleibt noch zu bemerken, daß dieses Spiel gegenüber den sonst so häufigen und üblichen Metzel-Orgien auf dem Bildschirm eine wohltuende Alternative darstellt, denn während sich die Gegner in „anderen" Ballerspielen bei Treffern in Blutlachen verwandeln, wandeln sie sich hier in Süßigkeiten, Früchte, Torten und andere angenehme Dinge um.

Matthias Fenzke

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**8**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**9**

FULL METAL PLANETE

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

FULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company sind.
Ihre Mission : mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum Bersten voll beladenen Raumschiffe erbeuten.
Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T 99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnellboote stranden oder Ihre Panzer von der Flut überrascht werden.

Dieses Schnellboot, das während eines Feldzugs strandete, wurde aufgegeben. "Das Erz hat Vorrang!"

Die letzte Flut. Trotz eines zerstörten Geschütz-Turmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben.

Die "Delirium Galaxy" wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest. Vielleicht Ihr nächstes Opfer?

Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!
Action, kämpfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.
Der Computer waltet als Schiedsrichter und bietet Ihnen überdies stets verfügbare Gegner : 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt ; aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert : Sie besiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.

Strategischer überblick auf dem Radar. Achtung! "Black Star" wird immer bedrohlicher. Wie wär's mit einem Bündnis?

Als "Packesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachter nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Fracht im Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.

ERHÄLTLICH AUF ATARI ST, AMIGA U. PC-KOMPATIBLEN.

INFOGRAMES

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt/
am Main 90

Gremlin's erste Modellbahn

Programm: Super Cars, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Na, also! Bei sportlichen Action-Games scheinen **GREMLIN GRAPHICS** ihre Stärke auszuspielen. Denn: Lange hat man auf ein zumindest mittelprächtiges Spiel aus dem Sheffielder Haus warten müssen. Nun allerdings hat GREMLIN seine erste „Modellbahn" auf die Magnetschicht gebannt. Grafisch zwar nicht gerade mit vielen Feinheiten ausgestattet (positive Ausnahme: man beachte die Schatten-Effekte!!!), dafür aber mit einem herrlichen Sound ausgerüstet (let's change the name – „GREMLIN SOUNDS"), der von **Benn Dalglish** stammt, macht **SUPER CARS** einen guten Eindruck auf mich.

Da wir meistens von vorn beginnen, fange ich mal von hinten an: Ein ins Bild reinhopsender Reifen oder ein noch „brauchbarer" Wagen, dessen Fahrer (der Spieler) allerdings nun nicht mehr von der Menge bejubelt wird, leitet das Ende des Games ein. Doch: Was ist zuvor geschehen?

Den Wagen, den ich wählte, steuerte ich über eine von 9 verschiedenen Rennstrecken, wobei ich vergaß, auf den Zustandsbericht (im Screen unten) zu achten. Ich hatte einfach zu oft angebandelt, zu wenig geschossen und mich auf zu viele Rangeleien eingelassen. Um der Verwirrung jetzt doch hier ein Ende zu machen, gehe ich **von vorn** Stück für Stück mal durch, was ich bei meinen Tourenwagen-Einsätzen so erlebt habe:

Im Anfangsbild erkennen wir zwei smarte junge Leute, die vor dem Schild mit der Aufschrift „SUPER CARS" stehen. Der Titelsound ist hier Hard 'n' Heavy, spritzig, super! Hernach geben wir zunächst einmal mit vier Lettern unser Kürzel ein (wieder ein anderer Sound; rockig), um anschließend vor der Glotze von Ron & Nancy (Reagan?) die letzten Nachrichten über vergangene Rennen zu erfahren (schnellste Rundenzeiten; Top-Plazierungen oder Bestverdiener im Rennzirkus).

SPD POS LAP ENG BOD FUE TYR 4/5 2/5

Carrera hat ausgedient – hier sind die Super Cars

Nun endlich erscheint das Auswahlmenü. Hier kann ich mich für einen von drei fiktiven Rennschlitten entscheiden. Ich nehme den silbernen, denn der ist der schnellste. Nun gehe ich schnurstracks in die GARAGE,

ASM HIT

»SUPER CARS – interessant und fesselnd!«

um dort für mein Lehrlingsgehalt von 5000 Pfund einige Sachen einzukaufen. Das Mädel hinter der Ladentheke (hat auch noch nach halb neun auf; ich hab's probiert, glaubt es mir!) verscheuert so ziemlich alles, was man so „gebrauchen" kann. Im Kampf gegen meine Mitstreiter ist mir nichts zu teuer, so daß ich – in begrenztem Maße – erstmal Geld für einen verbesserten Speed und 'ne Front-Kanone ausgebe. Damit ausgestattet, hoffe ich, gut über die erste Piste zu kommen. Ich wähle gleich „Track 9" (warum, weiß ich nicht mehr) und warte auf den Start.

Aus der Vogelperspektive erkenne ich meinen blauen (!!!) Flitzer als letzten in der Startreihe; vor mir sind all' die gelben Konkurrenten. Da diese nicht schießen (unfair), kann ich mich erst einmal an die Steuerung gewöhnen und ein Fahrzeug von der Piste pusten (Kanone!). Und wenn wir schon mal bei der Steuerung sind, so sei angemerkt: Feuer heißt Speed; Hebel nach rechts und links bedeutet Richtungsänderung! Ferner: Macht Euch keinerlei Illusionen, die Steuerung ist das einzige richtige Problem bei SUPER CARS. Wie dem auch sei, ich erreiche als Zweiter das Ziel (nach schier unendlich vielen Runden). Dies wird von den Zuschauermassen bewundert und gefeiert. Ich erfahre in diesem Bild auch, daß ich schon wieder den Wagen gewechselt haben muß (der, der vorgefahren ist, ist ein BMW-Z-1-Verschnitt; komisch) und, was wichtiger ist, welche Summe ich in meinem ersten Profirennen erhalte. Wie bei „Der Preis ist heiß" warte ich gespannt darauf, was sich hinter der sich drehenden Anzeige verbirgt. Es sind stolze 12.200 Pfund. Hurra!

Ab ins Anfangsmenü, wo ich feststelle, daß „Track 9" bereits abgehakt ist. Nun nur noch die restlichen acht mindestens als Drittplazierter überstehen, um in eine andere „Class" zu kommen. Bevor ich auch nur den Finger krumm mache, begebe ich mich sofort in die GARAGE, um mit dem neuen „Cash" meinen Wagen so richtig aufzurödeln. Das Mädel ist freundlich wie immer (auch die Preise sind nicht gestiegen), und so kaufe ich (· la „Glücksrad") einen weiteren Overdrive, seitliche Bewaffnung und Kanonen vorn sowie hinten. Die Kohle reicht auch noch aus, um meinen Wagen wieder flott zu machen. Die vier Anzeigen geben an, in welchem Zustand sich der Motor (ENG), das Chassis (BOD), die Reifen (TYR) befinden und wie voll der Tank (FUE) ist. Nachdem ich die Kiste wieder auf Vordermann gebracht hatte, war ich baß erstaunt, daß die Knete nicht mehr für zusätzlichen Sprit reichte. So hoffte ich inständig, das nächste Rennen gut zu überstehen („Track 2"), was mir auch gelang.

So verstrich die Zeit, die Ausrüstung wurde immer besser und besser, die Positionen 2 und 1 hatte ich schon abonniert. Vielleicht agierte ich etwas zu sorglos. Denn: Bei „Track 6" hatte ich urplötzlich Schwierigkeiten mit den Schikanen auf der Piste: Die „Gelben" verwickelten mich immer mehr in Rangeleien, und die Öllachen machten mir derart Probleme, daß ich mich – und ich war dem Kreischen nahe – nicht qualifizieren konnte. Hinzu kam, daß ich nicht auf „BOD" (die Anzeige) achtete. Das Resultat: siehe oben! Zu guter Letzt meldet sich noch einmal die Nachrichten-Redaktion, die artig das Beste vom Tage (meine Ergebnisse eingeschlossen) verliest. Nach dem „we are right back after these messages" verabschieden sich Ron & Nancy; das Anfangsbild erscheint aufs Neue.

SUPER CARS ist ein wirklich spaßiges Game im „verbesserten" *Codemasters*-Stil, dessen Stärken in den hervorragenden Sounds und den vielen Feinheiten liegen. Nachteilig eigentlich nur das leichte Rukkelscrolling und die gewöhnungsbedürftige Stick-Steuerung (die man aber durchaus in den Griff kriegen kann!). Da es mir Spaß bereitete und ich es noch ein paar Mal in Angriff nehmen werde – es klappt eben nicht immer alles im Handrumdrehen –, vergebe ich hiermit feierlich einen ASM-Hitstern. Der Grund ist einfach: SUPER CARS kann fesselnd sein!

Manfred Kleimann

Grafik/Animation	**8**
Sound	**11**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

FEED back

Briefe an die Redaktion

„Warum überhaupt“

Also erstmal, Eure Zeitschrift ist super! 148 Seiten für 7,50 ist nicht zu teuer. Aber, könnte man mit steigender Seitenzahl nicht auch das FEEDBACK vergrößern? Oder habt Ihr nicht genug Leserbriefe? Aber jetzt zu meinem Hauptanliegen. Es geht mal wieder um Raubkopien. Meiner Meinung nach sollte man nicht immer über die Strafen, mögliche Hausdurchsuchungen und den Schaden des Herstellers reden, denn das bringt nichts. Ich frage mich, vieviele Raubkopien-User wohl darüber nachdenken, daß sie dem Verkäufer und dem Hersteller schaden. Man sollte sich lieber mit den grundlegenden Fragen beschäftigen, z.B. warum man überhaupt die 100 neuesten Spiele in seiner Diskettenbox haben muß, wenn man eh nur die fünf guten davon spielt, weil der Rest Müll ist? Warum kauft sich der Raubkopierer nicht diese fünf Computerspiele? Um gute Programme von schlechten unterscheiden zu können, gibt es ja schließlich die ASM! Und fünf Spiele kosten ja nun auch keine Unsummen. Und außerdem würd' ich mich einfach besser fühlen, wenn ich das Original hätte und nicht die Kopie. Und, auch nicht ganz unwichtig, man besitzt die ANLEITUNG zum Spiel, die für Fantasy-Games wie „Bard's Tale“ oder ähnliches ja lebensnotwendig ist. Noch ein paar Fragen: 1. Ich habe in der Microwelle noch nie ein Spiel für den IBM gesehen. Könnte man das nicht ändern, weil die Beliebtheit des PC ja ständig wächst? 2. Ich habe ja nichts gegen Actionspiele wie Hawkeye, aber Automaten wie N.A.R.C. sollte man nun wirklich nicht testen, weil sie eindeutig ziemlich jugendschädlich (auch für Erwachsene nicht ganz ungefährlich) sind. 3. Spacerat muß unbedingt drin bleiben!!

Ralf Trautmann, St. Augustin

(Anm. d. Red.: Mit der Microwelle ist es wie mit dem Feedback, veröffentlicht werden kann nur das, was auch bei uns eingeht. Außerdem haben wir einen gewissen Qualitätsanspruch nach dem wir auswählen. In ASM 12/89 hatten wir ja mal ein PC-Programm in der Microwelle, aber – wie schon gesagt –, was Ihr nicht schickt, können wir auch nicht veröffentlichen.)

„Schluß mit...“

Da dies mein erster Leserbrief ist, sind meine Chancen, ins Feedback zu kommen, zwar gering, aber ich will Euch trotzdem mal meine Meinung zukommen lassen: 1. Schluß mit diesem Streit um die BPS, sie existiert, und so wird es auch noch lange bleiben! 2. Schluß mit diesem Computerstreit zwischen Atari und Amiga! (Der Atari ist doch sowieso fertig, hä hä) 3. Schluß mit diesen Postermotiven! Mein Vorschlag: Schnappt Euch Eure Software-Hitparade und nehmt immer ein Game der 10 Besten als Vorlage. So müßten doch alle zufrieden sein, oder? 4. Schluß mit diesem ständigen Selbstlob wegen der Seitenzahlerhöhung! Seitenzahl hin, Seitenzahl her, Ihr besteht zu einem Drittel aus Werbung! So, das war's! Ach, noch etwas. Wenn Ihr nicht selber bald indiziert werden wollt, dann mein Tip: Laßt Manni's Foto aus dem Vorwort weg! Es erscheint mir von Ausgabe zu Ausgabe jugendgefährdender! Horrorfilme sind doch auch für Jugendliche verboten!

Martin Waller, Albertshausen

(Anm. d. Red.: ...da sitze ich armes Schwein hier und gucke erstmal an mir runter, ob ich zu einem Drittel aus Werbung bestehe. Nein, bestehe ich nicht (höchstens die ASM). Danach erzähle ich Manni, daß die Forderungen nach einem anderen Foto auf Seite drei langsam galaktische Ausmaße annehmen... Dann wende ich mich dem „Schluß mit“-Gedanken zu: Schluß mit...dieser elenden Leserbrieftipperei!)

„Unsinn und fehlende Angaben“

Wir sind zwei grundverschiedene Freunde. Der eine besitzt einen C-64 und der andere ist ein stolzer Schneider CPC-Besitzer. Doch in einer Sache sind wir uns völlig einig: Ihr testet die Spiele nicht objektiv genug. Schaut doch mal auf die Seite 128 der Ausgabe 12/89. Wir haben das Spiel bei einem Freund auf dem Amiga gespielt und fanden die Grafik gar nicht so schlecht. Nun zu einem anderen Thema. Was uns auch nicht gafallen hat, war, daß Ihr in der Hotline hinter einigen Spielen wie z.B. Batman-The Movie und Hostages nicht alle Computer-Typen, für die es erhältlich ist, aufgeführt habt. Laßt bitte solche Späßchen wie auf Seite 86 in der Ausgabe 12/89 im Bewertungs-Kästchen. Außerdem finden wir, daß es Unsinn ist, ein doofes Spiel über eine ganze Seite lang zu testen.

Wir hoffen, daß wir nicht unnötig unser lang erspartes Porto zum Fenster rausgeschmissen haben, und bitten Euch auf Knien, daß Ihr diesen Brief im Feedback veröffentlicht.

THE SHITS OF ANFARI BORI

(Anm. d. Red.: Es kommt natürlich drauf an, aus welchen Augen man die Grafik eines Programmes betrachtet. Als ich damals (als C-64-User) die ersten Amiga-Grafiken sah, war ich aus dem Häuschen – heute entlockt mir so etwas allenfalls ein leichtes A....runzeln, mit Verlaub gesagt. Aber, um den alten Spruch noch einmal zu strapazieren, Geschmack ist einfach Geschmackssache! Zur Hotline: Wir haben auch nicht alles im Kopf, so leid es uns nicht tut. Hoffentlich ist somit der Verdacht beseitigt, daß wir aus bösem Systemuntergrabungswillen Angaben unter den Tisch fallen lassen – sie fallen einfach von selbst! Die Bewertungen in Wortform sprechen für sich. „Bäh!“ heißt mit Sicherheit niemals dasselbe wie „9“ oder so – diese „Späßchen“ werden immer wieder mal auftreten.)

„Dritter Brief“

Dies ist nun mein dritter Brief an Euch. Selbst die beigefügte Abo-Karte bei dem letzten Brief hat Euch nicht dazu gebracht, ihn abzudrukken (Bestechung geht also nicht!). Nun, ich wollte diesmal einen Vorschlag machen; und zwar solltet Ihr auch Anwender-Software testen (ich kenne ASM erst seit Juli – vielleicht gab's das ja schon mal). Mich würde das sehr interessieren (natürlich nur in Maßen).

Weiterhin bin ich auch dafür, die Ewigenliste beizubehalten (is' doch nicht schlecht).

Zuletzt will ich Euch noch sagen, daß Ihr mein Computer-Freak-Dasein doch beeinflußt habt:

1. Amiga gekauft (vorher C64)
2. ASM abonniert (vorher ASM, was is'n dat?)
3. Leserbriefe geschrieben (vorher nie!)
4. Sucht nach Erscheinen der ASM (vorher keine Zeitschrift so gut gewesen).

Macht weiter so!!

Jörg Zimmermann

(Anm. d. Red.: Wie bereits gesagt gibt's Anwender immer wieder mal, wenn wr etwas Interessantes in die Finger kriegen.)

„Preiswert“

...Und nun zu meinem wirklichen Anliegen: Ich finde es eine wirkliche .....; welchen Preis manche Softwarefirmen für ein Spiel verlangen. Man könnte den Umsatz von Spielen bestimmt um 60% steigern, wenn man die Spiele preiswerter macht, wie z.B. beim C-64, wo ein Spitzenspiel selten über 60 DM geht...

Ein Amiga-User

„Demo-Ecke“

Als ich in der ASM 1/90 die neue Demo-Ecke sah, war ich ganz weg vor Glück (?). So nun aber im Ernst: Ich wollte mit diesem Brief eigentlich nur sagen, daß ich diese Idee wirklich beglückwünsche! Aber, eine Frage: Wie kann man an die Gewinnerdemos der Competition rankommen? (Ich besitze übrigens einen C 64 und werde mir bald einen Amiga (da)zulegen!) Kann man Euch Disks (mit Rückporto?) zuschicken, die man dann nach einiger Zeit bespielt mit Demos wieder zurückbekommt?

Oliver Schmidt, Lindlar

(Anm. d. Red.: So gern wir Euch damit helfen würden... wir können's nicht! Schickt uns bitte keine Disketten mit Kopierwünschen! Die bei uns vorgestellten Demos gehen mit Sicherheit in der Szene um und/oder kann man über einen PD-Pool beziehen.)

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

„Angenommen“

Ich habe die Aufforderung angenommen und mosere: Wo bleibt/bleiben die Ewigenliste, die besten Grafiken und die besten Sounds?

Olaf Thießen, Neldorf

(Anm. d. Red.: Bisher bist Du der erste und einzige Moserer in dieser Sache...)

„Bewertung“

...Zuerst einmal das übliche Lob: Die Zeitschrift ist (finde ich) gut gelungen; außer...(nu geit dat los) – das Cover. Manche Motive sind wirklich scheußlich. Ihr habt Euch aber in letzter Zeit gebessert. Wie wäre es denn, wenn man als Cover mal einen riesigen Screenshot nimmt? Probiert's doch mal aus. – Die Microwelle finde ich sehr gut. Ich finde, Ihr solltet aber wieder ein Bewertungskästchen unter den Testbericht packen, weil man die Programme dann auch besser mit der Profisoftware vergleichen kann. Außerdem solltet Ihr die Microwelle schleunigst erweitern (3 – 4 Programme monatlich).

Thorsten Ni????

(Anm. d. Red.: Die Microwelle bewerten wir absichtlich nicht nach unserem Schema, weil uns in der Vergangenheit vorgeworfen wurde, wir würden die Programme nur deshalb „gut“ bewerten, weil wir sie zum Teil selbst im Vertrieb haben. Also: Keine „normale“ ASM-Bewertung. Ihr könnt aber davon ausgehen, daß wir in der Microwelle nur Programme vorstellen, die auch einigermaßen Qualität bieten. Das Problem der Ausweitung der Microwelle ist natürlich, daß dann jeweils nicht nur die besten Programme aus den Einsendungen vorgestellt würden, sondern auch mal etwas schwächere.)

„Indizierung“

Ich muß mich doch sehr wundern, daß in Ihrer Zeitschrift Werbung für indizierte Spiele gemacht werden darf. So geschehen im Heft Nr. 12 Dezember 89 auf Seite 170 für das Spiel Airborne Ranger von Micro-Prose. In der Sonderausgabe Nr. 6 1989 ist auf der Seite 37 eine Liste mit indizierten Spielen abgedruckt, darunter befindet sich auch das Spiel Airborne Ranger. Auf Seite 38 der Sonderausgabe ist zu lesen: „Außerdem gilt ein Werbeverbot: Indizierte oder gleichgestellte Medien dürfen nicht öffentlich oder durch Verbreiten von Schriften angeboten, angekündigt oder angepriesen werden.“ Ich würde mich freuen, wenn Sie zu dieser Tatsache Stellung nehmen würden.

Sascha Bank, Berlin

(Anm. d. Red.: Airborne Ranger ist nicht mehr indiziert. Das ist der ganze Grund dafür, daß dieses Game wieder beworben werden darf. Ebenfalls von der „schwarzen Liste“ genommen wurden z.B. Battle Chess (Electronic Arts) und Silent Service (MicroProse). Es kommt also durchaus vor, daß Games auch wieder von der Liste gestrichen werden.)

„Story 2“

Man schrieb das Jahr 1987, und ich war in der vierten Klasse Gymnasium. Unsere Mathelehrerin, die „Eiserne Mitzi“, sprach die langersehnten Worte: „Ab jetzt brauch ma an Toschnrechner!“, und die halbe Klasse kaufte sich den CASIO fx-5200 P, weil der gerade im Angebot war und sich in Basic programmieren läßt, kurzum zum Schummeln das Beste ist. Ich schrieb Programme zur Berechnung von Kreisdaten etc. und sparte mir so bei Hausübungen wertvolle Zeit. Doch dann kamen Probleme. Erweiterungssatz: 2000 Schilling (= ca. 300 Mark, Rechnerpreis 600 Schilling = ca. 80 DM), kein Druckeranschluß, kein Datenaustausch... Ein halbes Jahr später erhielt ich einen Panasonic xy vom Sohn eines Bekannten. Die Anleitung war im langen Leben des Rechners (Bj. 1983) bereits verloren gegangen, und ich verwendete ein ERICSSON-GW-BASIC-Handbuch als Nachschlagewerk. Dann, als der Bitcorder von SONY mich schon in die Verzweiflung trieb, kaufte mein Vater einen Noname AT von Vorsicht Hochspannung in Wien. Das war das große Mysterium! Anleitung war wieder keine dabei, darum brachte mein Vater ein DOS-Handbuch. Ich schlug mich ein 3/4-Jahr mit Symphony und GWBasic herum, dann stieg ich auf PCOutline und Turbo Basic um. Es war am 12.10.1989, ein Donnerstag, da machte ich mein erstes Backup. Zwei Tage später hatte ich ein „Time-Stamp-Virus“, und ich dankte Gott für die 25 Sicherungsdisketten in meinem Kasten. Festplatte formatiert, Restore durchgeführt, Virus wieder da --» Command.Com von Diskette infiziert, neues DOS 1500 Schilling (200 Mark !), natürlich nicht kaufen, dann doch eines gehabt, allerdings Version 3.20, Nerven, Nerven, Pakked file is corrupt – und das bei PC-RESTOR! Eine Woche später DOS 3.30 bekommen, die Welt ist wieder in Ordnung, geliebter PC, ich hab dich wieder! Inzwischen hatte ich Programme wie Larry 2 (ÖS 800 = DM 110!), Grand Prix Circuit und Optiks bekommen, Erfahrungen mit dem C-64 eines Freundes (raah!) gesammelt und eifrigst (!!) ASM gekauft. Nun lese ich in diesem Edelheft folgende Zeilen: Der PC „ist halt technisch nicht unbedingt...-räusper-...“. Ich brauchte nicht Norton Utilities, um eine File Analysis dieses Satzes zu machen. Liebe(r) „red.“!! Setz' Dich wieder an Deinen C-64 und spiel' mit Deiner Datasette! Ich bin vom PC-Leben schon hart geprüft, aber daß der PC technisch nicht unbedingt räusper ist, hat mir noch niemand gesagt!! Gegenüber dem Amiga sind Grafik und Ton ohne Zusatzeinbauten schwächer, ja. Aber die Technik ist in den meisten Fällen wohl doch besser, zumal man auf dem PC auch mehr Anwenderprogramme benützt. Wie, wenn nicht durch seine Technik, hätte der IBM-PC jemals solch einen Anklang finden können? Aber, abgesehen von den ewigen PC-Seitenhieben ist Eure Zeitschrift wirklich gut. Man liest sehr lange daran, sogar die Spieletests für Amiga, C64, ST... bereiten mir immer wieder Freude. Nur, schreibt bitte auch über die Schilling-Preise und, ob das getestete Spiel auch in Österreich erhältlich ist. Ein paar PC-Screenshots wären ebenfalls willkommen...

Ich verbleibe, weiterhin virusfrei,

WA

(Anm. d. Red.: Danke für Deine Story über...- Taschenrechner – äh – räusper...nimm's nicht so tragisch: Wir können das Lästern eben nicht lassen...)

„Brotkiste“

Kein Lob (das machen schon andere genug), aber erstmal 'ne kurze Kritik. Bei Ausgabe 12/89 Seite 30 habt Ihr den Screen von „Cosmo Ranger“ mit einem Foto vom Fivepack „Action“ verwechselt. Und noch was zum Brief von Gliedi Sakkleder (11/89 Seite 23): Manni ist keine Aubergine; ein Prophet aus dem fernen Osten prophezeite mir, er sei eine Pflaume! Aber ich habe noch eine Frage: Seid Ihr dem C-64 gegenüber vielleicht negativ eingestellt, oder was soll bei der Konvertierung von „Stunt Car Racer“ der Kommentar: „Ab sofort kommen auch die Brotkisten-User in den Genuß von Stunt Car Racer“?...Und nun noch mein Senf zum Thema Raubkopien: Ich würde keine 60 DM für ein Ballergemetzel auf dem C-64 opfern (wo die Preise für Leerdisketten und Copy-Programme doch so günstig liegen), aber größtenteils sind Originale ja doch noch erschwinglich! Und in jedem Fall ist ein Original besser als eine Kopie. Wozu gibt's denn die Tests in der ASM sonst (da sieht man doch, was gut ist)? Und jetzt noch zur 3. Seite. Bringt doch statt Mannilein mal ein Foto der gesamten Redaktion!...

The Great Giana Brother

(Anm. d. Red.: Jajaja, haben wir vermasselt, das Foto von Cosmo Ranger usw. Nee, wir haben nichts gegen den C-64, wir ziehen ihn nur genauso durch den Kakao wie alle anderen Systeme auch. Und – mal ehrlich – sieht er nicht aus wie 'ne Brotkiste? Aus unbestätigten Quellen gibt's Gerüchte, nach denen Manfred ernstlich überlegt, evtl. auch mal die ganze Redaktion auf die Seite 3 zu packen. Ob was dran ist?)

„Familiär“

Als treuer Leser Eures Blattes möchte ich ein paar Gegebenheiten auflisten, die mir an Euch und Eurem Blatt gefallen und auch nicht .... ASM 12/89, Test von UFO (als Beispiel für viele Tests): Da wird doch glatt eine halbe Seite verschwendet, um dem geneigten Leser mitzuteilen, daß man sich einschließen muß, um in Ruhe zu arbeiten und daß man sowieso nicht genug Hardware pro Tester hat, um ordentliche Tests zustandezubringen. Ankündigung der nächsten Preiserhöhung von ASM? Die Red. braucht neue harte Ware. Nachtigall, ick hör dir...

Nur, was hat das Ganze mit dem Test zu tun? Das war bisher auch nicht der einzige Test, in dem Ihr Eure „Familienprobleme“ in der ASM breitwalzt, laßt das doch bitte raus aus den Tests, und schreibt NUR über das Game, denn DAS interessiert. Ihr könnt ja gern mal einen zum Besten geben, wie's bei Euch

so zugeht und wer's mit wem und welchem Compi treibt, das lockert das Ganze auf, aber nicht im und beim Test. Richtet dafür doch eine extra Ecke ein, z.B. „Manni's Columne" oder „ASM intim" etc.
... Das Titelbild: Na und? Irgendwas müßt Ihr ja da drauf drucken. Ist es denn so wichtig, wie das ASM-Cover aussieht? Wichtig ist doch, was drinsteht. Meinetwegen könnt Ihr auch ein weißes Blatt als Titel rausbringen, dann kann man die ASM am Kiosk leichter finden. Aber an alle, die immer über's Cover lästern: Malt Ihr erstmal besser, Freunde! Warum macht die ASM nicht mal einen Wettbewerb? Wer macht das schönste Cover für die ASM? Das Gewinnbild wird als ASM-Titel gedruckt. Dann hätten wir alle am Kiosk was zu lachen...
Ronald Meyer, Bremen

(Anm. d. Red.: Also, was wir ganz bestimmt nicht machen werden, ist eine extra Rubrik für unsere ASM-Familiennachrichten einrchten. Es reicht schon, wenn IHR eine extra Rubrik für Eure ASM-Familiennachrichten habt (wer's nicht rafft, das FEEDBACK ist gemeint). Kaum, daß unsereins mal ein bißchen aus dem Nähkästchen plaudert oder eben über die Hardwaresituation mault, gibt's bei den 2 ASM-Lesern, die sich nicht darüber amüsieren, Proteste. Nix – unsere Familiennachrichten streuen wir ein – und: Soooo viel ist's ja nun auch nicht!)

„Raubkopien und andere Dinge"

Die Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen wegen „Raubkopien" ist zu bedauern. Es ist die Aufgabe einer Zeitung wie der ASM, Alternativen zum Tausch von Raubkopien aufzuzeigen. PD-Spiele sind – auch für Einsteiger – eine preiswerte ernsthafte Alternative. Alle erfolgreichen Spielprinzipien tauchen einige Zeit später in den PD-Serien auf. Ich denke dabei z.B. an die Breakout-Clones, die drei PD-Versionen von Drachen/Shanghei, den Tetris-Clone Omiris und viele andere Spiele. Suchtspiele wie Drachen (ST-PD-Serie Nr.150) und Super-Breakout (ST-PD-Serie 213) – zur Zeit 217 Levels. Der Autor bittet um Zusendung selbstgeschriebener Level – sind durchaus ASM-mega-hit-würdig. Eventuell reißen diese niemanden vom Hocker, der sich bereits beim Original oder der Originalraubkopie sattgespielt hat, aber für „Neueinsteiger" sind diese doch sehr zu empfehlen. Es entspräche Eurer Verantwortung für die jugendlichen Leser, wenn Ihr PD-Spiele bzw. PD-Spiele-Pakete auch besprechen würdet. Immerhin vertreiben viele Softwareläden und Buchläden sowie öffentliche Büchereien bereits PD- Soft. Vor einigen Tagen habe ich im Kaufhof sogar einig „Fred Fish-Disketten zu 9,95 DM (von einer Fremdfirma kopiert und verpackt) inmitten der bunten plastikverpackten kommerziellen Software entdeckt.
PS: Spacerat ist fast so gut wie Fritz the Cat.
Achim

„Konsolen raus!"

Den ASM lese ich seit nun schon etwa zwei Jahren, und ich finde ihn echt superspitzenklasse, bis auf eine Sache, die mich schon etwa ein Jahr quält, und ich bin mir sicher, daß sie auch Hunderte andere quält. Diese Sache ist die außerordentliche Platzverschwendung für Konsolentests, die unbedingt aus dem ASM raus müssen. Wegen den zehn Seiten kauft sowieso niemand den ASM, der mittlerweile schon 7,50 DM kostet (ich will nichts gegen eine Preiserhöhung sagen, so lange diese die letzte in fünf Jahren war). Der ASM ist eine Computerzeitschrift und soll dies auch bleiben! Also weg mit den Konsulentests! Ich fordere hiermit alle ASM-Leser auf, eine Postkarte mit der Aufschrift „Konsolentests weg!" an das Feedback zu schicken. Gemeinsam sind wir stark und nur gemeinsam erreichen wir etwas!
Bitte, (...) ASM-Redakteure dieser Welt, druckt diesen Brief vollständig im Feedback des ASM ab und nehmt ihn Euch zu Herzen, denn mir und vielen anderen liegt etwas daran. (Dann könnt Ihr die nächste Preiserhöhung sogar acht Jahre verschieben, denn dann habt Ihr zehn Seiten dazugewonnen, die Ihr für Besseres nützen könnt.)
Tschau, auf seinen Brief im Feedback freut sich
Hackman

(Anm. d. Red.: Alle Konsolengegner möchten bitte entschuldigen, aber was soll das? Soll jetzt etwa, nachdem der „Krieg der Giganten" (Amiga contra ST) einigermaßen ausgestanden ist, gegen Minderheiten getrieben werden? Wenn jetzt solche Parolen umgehen...)

„Foto statt Inhalt"

Wie wär es denn, wenn ihr auf dem Cover vermerken würdet, auf welcher Seite das Inhaltsverzeichnis ist. Ihr könnt das Inhaltsverzeichnis aber auch ganz weglassen und stattdessen ein großes Foto von Manni abdrucken. Briefe wie „Klarstellung" von Robert Schneider sind meiner Meinung nach eine Frechheit. Es ist doch offensichtlich, daß Euch dieser Typ für dumm verkaufen will. Wem fällt denn schon zufällig eine ASM in die Hände?! Die Qualität ist ja eh voll in Ordnung (die von der ASM).
Natürlich ist dies der 93. Versuch ins Feedback zu kommen.
Andi aus Unterfischbach

(Anm. d. Red.: Anmerkung zu R. Schneider hatten wir bereits, der Rest ist angekommen.)

„Konsole"

Ich beziehe mich auf den Leserbrief von M. Stumpf, der meint, daß Konsolen zuviel Platz im Heft hätten. Ich meine, es wäre eben zu wenig. Da ich PC-Engine Besitzer bin, lese ich logischerweise als Erstes die Konsolen-Tests. In der Ausgabe 1/90 sind gerade 6 Seiten mit Konsolensoftware belegt. Für mich habe ich also rein rechnerisch 2,50 DM bezahlt! Dies sollte Michael Stumpf auch berücksichtigen. Vielleicht hat er auch noch nie ein Game auf der PC-Engine oder Sega Mega-Drive gespielt. Ich meine, die Konsolen müssen im Heft bleiben, denn wo sollen wir Videospieler unsere Informationen über neue Spiele hernehmen. Amiga, Atari, C 64 sind doch genug vertreten. Daß unsere Videospiele längst mit Computerspielen konkurrieren können, beweisen doch die vielen ASM-Hitsterne. Wenn die Konsolen auch noch später mit einer Zusatztastatur ausgestattet werden können, muß man sein Augenmerk noch mehr auf diese richten. Dann sind Rollenspiele und Adventures kein Hinderungsgrund mehr, aus rein spielerischen Zwecken auf eine Konsole zu verzichten. Ich hoffe, daß in der ASM noch 2 weitere Seiten mit Konsolentests erscheinen!
Mfg. Mr. Heli

„Wo sind die Frauen?"

Ich habe folgendes an Ihrer Zeitschrift zu kritisieren: 1. Das Titelbild sagt nichts aus. 2. Auf Seite 4-5 steht: „Das ist nur eine der Frauen, die man bei Larry III trifft. Mehr auf Seite 10". Wo sind denn nun die Frauen? Ich sehe nur Michael Jackson! (Ich bin im übrigen sehr froh, wenn man bei Ihnen überhaupt eine Seitenzahl zu Gesicht bekommt.) 3. Müssen die Ballerspiele bei Ihnen denn immer so verherrlicht werden? Ist es schon wieder so weit, daß WIR Deutschen einen weiteren Krieg brauchen? Gibt es nicht Gewalt genug auf dieser Welt? Ist der Tod eines Menschen so schön? 4. Endlich habe ich Larry's Mädchen entdeckt (S. 110) !!! 5. Die Möchtegernwitze der Space Rat (geplatzte Ratte) waren schon immer überflüssig – wer kauft sich denn auch noch das Buch? 6. Danke, aber einen Kalender habe ich schon (ich meine das Poster). 7. „Bitte schenkt mir einen Amiga 500...", „Wer schenkt armem Schüler Amiga...", „Hilfe! Wer schenkt Schüler einen Amiga 500...", „Wer verschenkt seinen Amiga 2000?..." ...Könnt Ihr solche Anzeigen nicht einfach ignorieren? Auf diese antwortet doch keiner! (Wer verschenkt schon einen über 800 DM teuren Computer?)

8. Die Zigarettenwerbung auf der letzten Seite ist wirklich das Letzte. Die meisten der Leser sind mit Sicherheit minderjährig und durch das Rauchen erst recht gefährdet. Laßt das doch bitte.

Ansonsten ist nichts – was ich gesehen habe – an Ihrem „Blättchen" zu beklagen.
Oskar

(Anm. d. Red.: Ja ja, 110! War ein Fehler... Space-Rat-Buch kauft, wer die Space-Rat-Witze mag – soll's auch geben, solche Leute... Nein, wir verherrlichen Gewalt nicht, und wir sind keine Kriegsbefürworter. Ganz im Gegenteil: Oft setzen Redakteure die Motivationsnote hinunter oder benoten die Motivation bei „Gewaltspielen" gar nicht. Es gibt aber auch Ausnahmen von dieser Regel, da hier kein Redakteur bevormundet wird, wie er was zu bewerten hat. Amiga-verschenk-Anzeigen: Jeder muß selbst wissen, ob er das Geld für eine solche Anzeige ausgibt...)

„Besser gefallen"

Ich gehöre zu den wahrscheinlich wenigen Lesern, denen die alten Ausgaben besser gefallen haben. Warum ich die älteren Hefte bevorzuge (Beginn bis Anfang '88), ist einfach erlärt: 1. Sie testeten zu dieser Zeit auch Programme für die schwachen Computer, z.B. Atari XL/XE, Spectrum, CPC und C-64. Aber seit Amiga und ST auf dem Markt sind, geben Sie sich mit den 8-Bittern kaum mehr ab, und die Tests in Heft 12/89 und 1/90, welche nicht für 16-Bit waren, konnte man sich an einer halben Hand abzählen. Seltsam ist, daß kaum Äußerungen zu diesem Thema in Ihrem Feedback zu finden waren. Hat die Redaktion die Leserbriefe zu diesem Thema etwa unterschlagen?
2. Durch Ihre krampfhaften Versuche, immer perfekter zu werden (jeder Leserbrief ist mit Verbesserungsvorschlägen nur so gespickt – so schlecht ist Ihr Magazin wirklich nicht, werden Sie und die Leserschaft wohl nie zur Ruhe kommen. Beispiel: Anwender/Schachecke rein-raus!
3. Mir gehen da einige Redakteure ab. Stefan Schwiergiel, Martina Strack und andere sind einfach von der Bildfläche verschwunden! Was ist aus ihnen geworden? Warum erwähnen Sie so etwas nicht?

Reinhard, Lustenau, Österreich

(Anm. d. Red.: Tatsächlich beschweren sich kaum Leser über den Wegfall von Atari XL und Spectrum, jedoch melden sich immer wieder welche, die mehr C-64 getestet haben wollen. Der 8-Bitter findet bei uns ja auch Berücksichtigung. Bloß kommen die meisten Programme heutzutage zuerst für 16-Bit auf den Markt, meist ST und Amiga, so daß diese beiden Systeme bei den „Erst-Tests" am stärksten sind. Schwer im Kommen ist auch der PC, der bisher auch eher bei den Konvertierungen zu finden war. 2. Ist es denn sinnvoll, wenn Redakteure und Leser „zur Ruhe kommen", oder ist es nicht für alle Beteiligten besser, wenn sich ein Magazin mit den „Trends" wandelt? 3. Natürlich ist es bei uns in der Redaktion nicht anders als in anderen Firmen: Kollegen wechseln ihre Arbeitsstelle. Genau das haben die Redakteure und zum Teil freien Mitarbeiter, die Sie ansprechen, gemacht. Aus diesem Grund sind sie „von der Bildfläche verschwunden". Dafür sind auch wieder neue gekommen – der Gang der Welt.)

„Okkultismus 3"

Die Tatsache, daß ich, meiner Meinung nach zumindest einer der 10 schreibfaulsten Bürger der BRD, beim Lesen des Feedbacks hochschrecke und die ASM beiseite lege, um diesen Brief zu schreiben, ist einzig und allein auf die Äußerungen eines Rico Valsangiacomo (ASM 1/90) zurückzuführen (also, bedankt Euch bei dem).
Zuerst wußte ich nicht, ob der Kerl sich einen Jux erlaubt oder es ernst meint. Nach längerer Überlegung einigte ich mich auf die zweite Möglichkeit, was eine sofortige Stellungnahme meinerseits erfoderte.
1. Was ist das für ein XXXXXXX (sorry, das mußte raus) der mir und wohl auch anderen mit seinem XXXXXXXX Gefasel (sorry again) von einem „Geisteswesen" das im „Körper" lebt und von einem weiteren „Geist" gelenkt und inspiriert wird, tierisch auf die Nuß geht!!!? (und warum darf der noch frei rumrennen?) So, das tat gut.
2. Und jetzt objektiv: Personen, die sich ihr Weltbild aus offensichtlich Geistigem aufbauen und sich so selbst von wissenschaftlichen Argumenten und Fakten jeder Art befreien (sprich „im Glashaus sitzen"), sollten nicht mit Steinen werfen und Leute angreifen, die, wenn auch mit vertauschten „Vorzeichen" ähnliches betreiben. Ich persönlich, als „Neutraler" (Atheist), kann Okkultismus beim besten Willen nicht als „lebensgefährlich" ansehen, da 1. Die Zahl der Anhänger relativ gering ist und 2. die wenigsten dieser zu radikalen Taten neigen. Größtenteils beschränkt sich das Repertoire des „Okkulten" auf Pendeldreherei, Tischerücken und ähnliches und hat kaum Einfluß auf die real existierende Welt. (So, jetzt kommt der Teil, der Rico V. und bestimmt auch 'ne Menge andere „überzeugte Christen" stark ärgern wird.) Die von den beiden „Seiten" Okkultismus und Christentum (oder anderen Religionen) lebensgefährlichere ist eindeutig die der Christen. Mensch, bedenke nur die unvorstellbare Anzahl der Menschen, die Jahr für Jahr in Afrikas Entwicklungsländern verhungern, weil dort mehr leben, als das Land ernähren kann. Was sagt der Papst? Wer verhütet, tötet und kommt in die „Hölle". Mehret Euch ist angesagt. Egal, was passiert. Überall in der Welt wird wegen unterschiedlicher Religionen gemor-

Man könnte meinen, sie wären schon mal bei uns gewesen: Jörg R. und Guido H. schickten uns

det: Libanon, Iran, Tibet, Armenien und auch im ach so zivilisierten Europa (siehe Nord-Irland). Pastoren, Priester und Mönche segnen Waffen, fordern Menschen zum „heiligen" Krieg auf, und das alles hinter der Maske der Nächstenliebe und des „himmlischen" Reiches Gottes/Mohammeds/Buddhas oder ähnlicher „Gottheiten". Von der christlichen Tradition, der Intoleranz und Unterdrückung ganz zu schweigen. Was also, lieber Rico, ist so schrecklich daran, wenn wirklich, was ich stark bezweifele, jemand durch die von Dir genannte Software zum Okkultismus übertritt? Ich glaube, daß ich persönlich, obwohl ich JEDE Art von Mumpitz ablehne, nur fordern kann: Mehr okkulte Programme braucht das Land! Euer, jetzt nicht mehr ganz so genervter

NOK

„Information"

Also, ich lese ASM schon ewig und gehöre sowieso zu den Oldies (?!), weil ich schon 30 bin, und noch dazu bin ich weiblich. Trotzdem senke ich jetzt meine Schreibe und schreibe..1. Natürlich sollten Messeberichte und Vorabnachrichten erscheinen (machen die anderen Blätter auch). 2. Warum sollen denn nur noch wenige Action- oder Geschicklichkeitsspiele abgedruckt werden (sind eh schon wenige)? Ich muß mehr als nur Schulaufgaben machen, nämlich arbeiten! Actionspiele etc. sind eine klasse Entspannung, und für Adventures etc habe ich zu wenig Zeit, oder werden wir „Alten" ausgesperrt? 3. ALLE (!) Briefe zum Thema Raubkopieren haben ihre Berechtigung, denn sonst gäbe es keine Diskussion zu diesem Thema. Und es ist, wie immer diese auch ausgeht und wie lange sie auch dauert, wichtig, denn sie betrifft einen Wirtschaftszweig. Auch was die Software Group No. 1 (ASM 1/90) macht, ist raubkopieren. 4. Ist „okkulte Software" jugendgefährdend? A) Tja – Was ist nicht jugendgefährdend? Was ist denn jugendgefährdend? B) Eine schöne Geschichte um ein Spiel herum möchte jeder, und sei es nur ein „Ballerspiel". C) Sollen denn meine Fantasy-Bücher auch in diese Ecke gedrängt werden, nur weil sie etliches Okkultes beinhalten? Wo fängt Jugendgefährdung an, und wo hört sie auf? Schließlich gibt es Filme mit Leichen über hochgestapelten Toten und geschnetzelte Finger...er ist aber ab 16 Jahre. Würden Beischlafszenen angedeutet, Busen gezeigt, Homobeziehungen gezeigt, nackte Männer gezeigt – schon wäre der Film ab 18 Jahre (trifft nicht immer zu, aber sehr oft). D) Weiterhin ist es sicherlich so, daß indizierte Filme schon vor der Indizierung durch Raubkopieren im Umlauf sind. Wie soll man aber gegen solche Filme/Software vorgehen und über sie aufklären, wenn über ... und ... nicht geschrieben werden darf, eben weil sie auf dem Index stehen? Ansonsten: Euer Blatt ist einfach super! Ich finde es gut, auch über Spiele zu lesen, die zu anderen Systemen passen. Es ist schade, wenn durch Hetzpolitik der C-64 und der ST in die Ecke gedrängt werden sollen. Es lebe die Information. Meine Schreibe löst sich jetzt vom Blatt...

Niki

diesen Comic. Immerhin, das kommt der Sache schon sehr nahe.

„Wooo?!"

Jedesmal, wenn ich den Erscheinungstermin für die nächste ASM suche, finde ich ihn erst nach langem Suchen, oder ich finde ihn überhaupt nicht. Wo ist er denn?

Bastard

(Anm. d. Red.: Der Erscheinungstermin steht in den Kleinanzeigen-Seiten, bei den Kleinanzeigen, auf den Seiten, wo die Kleinanzeigen stehen...)

„Kennwort: Feedback"

Liebe ASM-Redaktion, ich möchte hiermit protestieren! Und zwar dagegen, daß die Konsolen weniger Platz in Eurer Zeitschrift bekommen sollen. Ich besitze ein NES und bin somit auf Euch angewiesen! Es gibt nämlich keine andere (glaub' ich doch) Zeitschrift, die Konsolentests macht. Ich lese die ASM sehr gerne, doch wenn die ohnehin schon wenigen Konsolenseiten gestrichen werden, dann kann ich einpacken. Außerdem gibt es sehr viele Konsolenbesitzer, die die ASM lesen (siehe Kleinanzeigen oder Secret Service).

ohne Name

(Anm. d. Red.: Es sei hier nochmal für alle Konsolenbesitzer gesagt: Wir stellen auch weiterhin neue Titel für alle vor, die eine solche „Spielkiste" ihr eigen nennen. Also keine weitere Panik! Die Konsolen bleiben drin!)

„Böser Brief"

Was ich hasse, sind Leserbriefe, wie der von TGF aus 1/90. Wie kann man es als ASM-Neuling wagen, über Leserbriefe wie LBS zu richten. Das Feedback wird nicht durch LBS ö.ä. „versaut", sondern durch falsche Wortwahl der Schreiber (man nickt). Punkt zwei: Da die meisten ASM-Leser doch noch sehr jung sind, möchte ich fragen, wie Ihr die Zigaretten-Werbung auf der Rückseite 1/90 rechtfertigen wollt? ... Zigaretten-Werbung, das sagt schon das Wort; Ihr werbt für Zigaretten, unglaublich, bei dem Altersdurchschnitt Eurer Leser. Sowas müßte von der BPS (schnarch) indiziert werden, denn Rauchen ist Realität. Zu Rico aus Boppelsen: Ob okkult oder nicht, ist, glaube ich, nicht das Problem, sondern der Lerneffekt. Wenn man Adventures löst, gibt es immer einen Weg, den man sich erarbeiten muß. Man muß diesen Weg nehmen, auch wenn Teile vorkommen, die einem nicht gefallen. Das Überwinden solcher Teile ist das Gefährliche an allen schlechten Games. Dadurch werden Maßstäbe vorgelegt, die manch einer, bei exzessivem Genuß, scheibchenweise annimmt. Da dieser Brief nicht 08/15 ist, hoffe ich auf Veröffentlichung desselben. Ich finde die ASM gut, bin gegen eine Schachecke, für Automatentests, gegen Donald Dings und für eine riesige Leserecke. Vorschlag: Macht die ASM nicht noch dicker und teurer. Man kommt sonst nicht mehr zum Leserbriefschreiben und hätte nicht mehr die Mark für das Porto.

Big Brother

(Anm. d. Red.: Wir haben's schon mehrfach gesagt: Die Redaktion und die Anzeigenabteilung haben nichts miteinander zu tun. Unsere Meinung über die Anzeigen hat keinen Einfluß darauf, was beworben wird und was nicht. Richtet diese Beschwerden bitte an die Anzeigenabteilung.)

Schäfchen???

Wir beziehen uns unter anderem auf den Leserbrief von Rico Valsangiacomo (???) in Ausgabe 1/90 zum Thema „Okkulte Software". Er meint, daß der Okkultismus in den Schulen „ein sehr großes Problem" sei. Wir teilen nicht seine Auffassung. Wir haben bisher keinerlei Erfahrung (Bildungslücke ???) mit diesem ach so großen Problem gemacht. Wahrscheinlich macht er aus einer Mücke einen Elefanten. Wir sind der Meinung, daß das angesprochene Problem im Bereich der Software gar nicht so groß ist, wie es Rico gerne hätte. Wir glauben kaum, daß es möglich ist, halbwegs vernünftige Jugendliche (o. auch Erwachsene) durch ein Spiel, das einem ein bißchen Unterhaltung bieten soll, zum Satansglauben hinzuziehen. Wir sind selber Mitglieder einer „Gefahrengruppe", denn wir spielen auch Spiele, die sich unter anderem mit Magie befassen könnten, den Rollenspielen. Trotzdem ziehen wir nicht nachts „schäfchenvergewaltigend" durch die Gegend.

Übrigens, Herr Rico Valsangiacomo, Postspiele befassen sich auch zu 70 % mit den von Ihnen so verachteten okkulten Themen. Wir spielen mit dem Gedanken, die von uns programmierte Tee-Kessel-Koch-Simulation als Postspiel herauszubringen ...

P.S.: Unser letzter Brief muß an der Zensur gescheitert sein, da er wahrscheinlich zuviel Kritik enthielt. Wir hoffen, daß man sich wenigstens zu Themen äußern kann, von denen Sie schrieben, daß Sie sich freuen würden, wenn jemand schreiben würde.

Andreas Höfer, Dirk Woitkewitz

(Anm. d. Red.: Klar freuen wir uns, und es kommt auch vor, daß einige Briefe nicht abgedruckt werden. So ist es wahrscheinlich Eurem letzten kritischen Brief ergangen – schließlich veröffentlichen wir keine Briefe, in denen an uns Kritik geübt wird. Das war schon immer so!)

„Entmündigung?"

Ich möchte mich nicht in die Schlange derjenigen Leser einreihen, die sich zeilenlang in Lobeshymnen über Ihre Zeitschrift ergehen. Aus diesem Grunde nur folgendes: Weiter so!

Obwohl „Batman" (Feedback ASM 1/90, S. 20) es nicht gerne sehen wird, möchte auch ich mich zu einem Thema äußern, das schon mehrmals Inhalt von Leserbriefen gewesen sein dürfte: Indizierung. Die Behörden beweisen durch Ihre Handlungsweise, daß der mündige Bürger in Ihren Augen keineswegs mündig ist. Die Anwendung der betreffenden „Gummi-Paragraphen" des Grund- und der anderen Gesetzeswerke zur Entfernung der betreffenden Publikationen stellt in meinen Augen ein Armutszeugnis dar, da man es uns (ab 18 Jahre) offensichtlich nicht zuzutrauen scheint, z. B. „realistische" Kriegsspiele wie „W.O.W." oder „Operation xxxx" innerlich (will heißen: geistig) in einer vernünftigen Form zu verarbeiten, denn durch die Indizierung wird nicht nur der teilw. geistig/seelisch ungefestigte Personenkreis der Jugendlichen und Kinder an der Konsumierung dieser Spiele gehindert, sondern auch der Personenkreis der (mehr oder minder) gefestigten Erwachsenen. Ein sehr gutes Beispiel stellen hierzu sog. „Splatterfilme" dar: Diese Filme werden selbstverständlich nur für Erwachsene freigegeben; statt es dabei jedoch bewenden zu lassen, werden diese von den Vertriebsfirmen unter dem Druck der Behörde (Gefahr des absoluten Marktverbots) derart verstümmelt, daß es schon unverschämt ist. Man übersieht, daß diese Filme einzig und allein den Zweck haben, die Auflösung in Ihrer extremsten Form zu zeigen (Großaufnehmen von Bluttaten mit teilw. exotischen Mordwerkzeugen). Durch das Entfernen solcher Szenen beraubt man den Film also um das einzig „Interessante": Er wird vollkommen überflüssig, ein Entleihen ist Geldverschwendung.

Diese Möglichkeit der „Entschärfung" besteht bei Computerspielen natürlich in nur sehr geringem Maße. Statt diese Spiele jedoch ebenfalls mit einem Verkaufsverbot an Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren zu versehen, werden sie gänzlich entfernt. Die Gefahr, daß diese Spiele trotz einer solchen verkleinerten „Spielberechtigung" in deren Hände geraten könnten, ist also den zuständigen Stellen zu groß.

Bemerkenswert, wie wenig man dem betroffenen Personenkreis der Eltern von Halbwüchsigen an Verantwortungsbewußtsein zutraut.

Meine Ansicht ist, daß die Behörden in eine Art Panikstimmung geraten sind: Die Flut von härtesten Porno-, Horror- (Splatter-) und Actionfilmen und -Programmen hat sie überrollt. Die einzige Chance, die geistige Gesundheit des deutschen Volkes zu erhalten, sehen sie in Verboten, Verboten, Verboten. Die Gründe für den zunehmenden Bedarf an derartigen Publikationen zu analysieren, diese Notwendigkeit wird nicht gesehen. Es wäre aber doch sehr sinnvoll, dies zu erfahren, denn der Käufer bestimmt den Markt, folglich will der Käufer diese Produkte. Warum? Wäre es nicht möglich, daß die „geistige Überlegenheit" dieses „besten Systems der Welt" in zunehmendem Maße verschwindet, bzw. bereits verschwunden ist?

Ich halte diese Filme und Computerspiele nicht für abartig, sondern für Beweise des Rückschritts und das Versagen des Systems.

Ich schließe mich ein: Ich besitze eine sehr große Sammlung von Splatterfilmen, darunter auch so geächtete wie „XXX indi", „XXX indi und eingezogen" und ähnliche, sowie sehr viele indizierte Computerprogramme, und ich sehe, bzw. spiele sie sehr gerne. Der Grund ist mir unbekannt.

ohne Namen

(Anm. d. Red.: Zum System: Wir nehmen an, Du meinst das politische/wirtschaftliche System, wenn Du vom „System" schreibst. Es ist fraglich, ob diese Beobachtungen das Versagen oder eher das Funktionieren des Systems und nur das Zutagetreten seiner Mängel dokumentieren. Gerade durch die neuen Medien sind die Gesetzgeber mit ihren langatmigen Instanzen überrannt. Wenn schon mal eine neues Gesetz verabschiedet wird, ist es meist schon überholt. Den Weg der Analyse scheint man bei den hier Verantwortlichen als nicht durchführbar anzusehen. Daß das reine Verbot als schnell durchführbare Maßnahme in das Gegenteil dessen umschlägt, was es bewirken soll, dürfte inzwischen die Runde gemacht haben. Es ist wohl an der Zeit, daß sich die Behörden etwas Neues einfallen lassen.)

„Menü"

Wie geht es Euch denn? – geht es uns noch gut? Wir sind nämlich im Begriff, Euch, Manni (Mann?) Speimann, Baller-Schrotti, Ulli Müll, Thorsten Hoppelmann, Thorsten Bumm und wie sie alle heißen, einen Brief mit viel Kritik (hä-hä, gnnh) zu schreiben. So, der Satz ist wohl reif für Eure Brief-Zensur – apropos Zensur... die Bilder von Manni im Vorwort gehören eigentlich auch zensiert. Die sind die beste Werbung gegen Computerspielen und Fernsehen. Selbst Rambo würde von Mannis riesigen Augenringen und seinem blassen, ausgemergelten Gesicht erschreckt werden. Wir hätten sogar schon beinahe mal ein Spendenkonto für Manni eingerichtet. (Nach dem Motto: Rettet die Computerfanatiker!)

So, das war die Vorspeise, jetzt geht es ans Eingemachte: Wollt Ihr etwa die Konsolenseiten verringern? Wollt Ihr uns Master-Mega Drive-User etwa frustriert ins Joypad beißen lassen? Wollt Ihr Eure Zeitschrift vielleicht in „AKTUELLER AMIGA UND ATARI-ST MARKT" umtaufen? Das wäre nicht das Gelbe vom Ei, denn dann würden viele Konsolenbesitzer, die zahlreich vorhanden sind, nicht mehr einsehen, daß sie 7,50 DM für 4 Seiten Informationen ausgeben. Außerdem lebt Eure Zeitschrift von der Vielseitigkeit, und das macht sie ja auch so gut. Also, habt ein Herz für Konsolenbesitzer, außerdem wird der eingeschworene Computerfreak 8-10 „ketzerische" Konsolenseiten in einer 180 Seiten starken Zeitschrift überblättern, herausreißen, verbrennen, ...können. Nochmal zusammenfassend:

Laßt die Konsolenseiten leben,
dann werden wir nicht vor Schmerz erbeben!

Der Nachtisch:

Also, prinzipiell ist Spacerat ja nicht schlecht (aber auch nicht gut). Euer Comiczeichner von Spacerat (heißt der nun Matthias Neumann oder Jim Davis?) hat wohl etwas zuviel Garfield gelesen. Ziggy gleicht Garfield zwar nicht im Aussehen (das wär ja auch zu billig: Ihr müßtet nur die Garfieldhefte kopieren!), aber im Charakter auf das Haar (äh, auf den Pelz)!

Zum Abschluß müssen wir noch eine quälende Frage loswerden: Wird sich, wenn das SEGA MEGA-DRIVE vielleicht irgendwann unter Umständen in Deutschland erscheint, die Form der Cartridges (wie beim SEGA MASTER SYSTEM geschehen) verändern? Wenn ja, werden wir dann noch Software für unser japanisches Import-MEGA-DRIVE bekommen? Vielleicht könnt Ihr diese Fragen beantworten, deren Antworten möglicherweise auch andere MEGA-DRIVE User interessiert.

So, das reicht jetzt aber, das Briefpapier kostet ja auch was...

ENDE

(Oder wie der mitleidlose Bildschirm sagen würde:)

GAME OVER

Nafetz und Fotzirk

(Anm. d. Red.: Jaaa, die Konsolen bleiben! Ende jetzt damit! Wo habt Ihr bloß immer die lustigen Einfälle her? Kleine Korrektur: „Uli" bitte nur mit einem „l", Torsten bitte ohne „h". Die amerikanischen MEGA-DRIVE-Module passen nach Aussage von Torsten O. ins japanische MEGA DRIVE. Die deutschen MODULE sollen, obwohl sie nicht exakt dieselbe Form wie die japanischen Module haben, ins amerikanische MEGA DRIVE passen. Äääähm... und die japanischen Module passen, obwohl sie nicht genau dieselbe Form

wie die finnländischen MEGA DRIVES haben, auch in italienische Briefkästen. Laut Torsten werden also alle Module passen, und es wird Frieden sein auf Erden – ob okkult oder nicht. Zumindest, wenn der deutsche Vertrieb uns keinen Strich durch die Rechnung macht.)

„Okkultismus 1“

In diesem Brief wird kein Wort über die ASM gesagt werden. (Punkt! Ausrufezeichen! Satz beendet!) Stattdessen möchte ich eine Stellungnahme zu dem Brief „okkulte SOFTWARE“ von Rico Valsangiacomo in der ASM 1/90 abliefern. Zuerst einmal sollte Herr Valsangiacomo über die ursprüngliche Bedeutung des Wortes „okkult“ aufgeklärt werden. Laut Lexikon ist Okkultismus die „Lehre von verborgenen, geheimen Dingen, urspüngl. auf die Mysterien bezogen...“ (Großes modernes Lexikon, Bertelsmann Verlag, Band 8, Seite 487). „Mysterien“ sind laut des gleichen Lexikons Geheimkulte, die vor dem 6. Jh. v. Chr. in Griechenland aus Thrakien und Phrygien übernommen wurden. Die Kulte waren nur Eingeweihten (sog. „Mysten“) zugänglich. Der Mittelpunkt der Mysterien ist der Erwerb des Heils für den Einzelnen durch Verbindung mit dem Gott des jeweiligen Kultes. Der Gott war dem Mythos nach zumeist ein „sterbender u. auferstehender Gott“ (!). Somit erweckten die Mysterien die Gewißheit ewigen, nicht mehr vom Tod bedrohten Lebens. Die Mysterien waren Wegbereiter des Christentums und beeinflußten es während seiner Entstehung in nicht zu unterschätzendem Maß. Soviel zum ursprünglichen Okkultismus.

Die heutige Bedeutung des Wortes beschränkt sich jedoch hauptsächlich auf parapsychologische Dinge, Magie u. ä. Ich sehe jedoch keinen Widerspruch zwischen dem „Okkultismus“, der Fantasy und Science Fiction und dem christlichen Glauben. Hierzu muß ich anmerken, daß ich im christlichen Glauben nicht die Macht Jesu über die dunklen Mächte sehe (ist mir zu okkult), sondern nur eine Religion, eine Lebensanschauung wie viele andere. Die Lebensanschauung vieler Personen schließt eben auch die Beschäftigung mit Fantasy-Spielen, Büchern, Filmen usw. ein, und dies deshalb (zumindest bei mir), weil es eben einfach Spaß macht, mal für ein paar Stunden in eine andere Welt zu „gehen“, in der man Sachen machen kann, von denen man hier nur träumt. Es macht Spaß, mal für ein paar Stunden die Probleme unserer Welt zu vergessen und sich mit Drachen, Zauberern oder Außerirdischen herumzuschlagen. (J.R.R. Tolkien sagte hierzu: „Warum sollte man einen Menschen auslachen, der hinter Gittern anderen Gedanken nachhängt und sich über anderes unterhält als über Wärter und Gefängnismauern?“). Das ist der „Okkultismus“ der Fantasy-Spiele, und warum sollte man den nicht mit dem Christentum in Einklang bringen können?

Ich gebe zu, daß der Okkultismus, der den Schulen große Probleme macht, Teufelsanbetungen, schwarze Messen mit Tieropfern, schlichtweg schlimm ist, aber was hat das mit Fantasy-Spielen zu tun? (Ich kenne kein Fantasy-Spiel, das Teufelsanbetung usw. verherrlicht.) Zur Jugendgefährdung durch Fantasy und Science Fiction kann ich nur sagen, daß sie wohl extrem gering bis nicht existent ist.

...

Christof Weber, Ottobrunn

„Sensationsgeile Meldungen“

Ein blutdurchtränktes „Hallo“ an die ASM Redaktion! So weit mußte es ja irgendwann kommen. Satan erlangt die Kontrolle über die Seelen rechtschaffener Spiele-Programmierer. Mit dem Nekronomikon bewaffnet, stürzen sie sich wild sabbernd auf die Tastatur ihres Rechners, um eine Armee von Untoten, Dämonen usw. auf die ahnungslose Menschheit loszulassen. Werden die gottesfürchtigen Spielefreaks dem Bösen widerstehen können? Muß man bei okkulter Software also Abstriche bei der Motivation machen? Man muß demnach annehmen, daß der Freak nach dem Genuß von Manhunter sich die nächstbeste Kettensäge schnappt und seine kleine Schwester filetiert. Nein, so weit wird es natürlich nicht kommen, aber in einem Punkt muß ich Rico Valsangiacomo recht geben: Okkultismus ist lebensgefährlich! Allerdings geht die Gefahr dabei nicht von irgendwelchen finsteren Mächten aus, sondern viel mehr von den Massenmedien, die durch sensationsgeile Meldungen die Neugier der Jugendlichen weckt und ihnen ein falsches Bild der Realität vorgaukeln. Software, in der Übersinnliches und schwarze Magie auftauchen, nimmt sich selbst nicht ernst. In der Regel verkörpert der Spieler den Helden, der damit beschäftigt ist, ein paar fies blickende Monster vom Screen zu blasen. Ich glaube nicht, daß meine Psyche dadurch ernsthaft Schaden nimmt. Darüberhinaus bin ich der Meinung, daß in einer weltlichen Zeitschrift wie ASM, Dinge wie Okkultismus und Religion nichts zu suchen haben. Und um den nervigen Moralwächtern gleich den Wind aus den Segeln zu nehmen: Nein, ich halte keine kleinen Mädchen in meinem Keller gefangen, die ich nach Herzenslust quäle und foltere!

Hägar, Hilden

„Soso!“

Soso! Ich halte gerade die ASM 1/90 in meinen Händen und weiß nicht, was ich mit ihr machen soll... Wegwerfen? (Das wäre der Ehre noch zuviel...) Weiter nach Anwenderprogrammen suchen? (Habt Ihr die wegrationalisiert?) Weiter über seitengroße Überschriften ärgern (Kleiner geht's wohl nicht?) Oder das Feedback lesen... (ja, das mach ich...)

Das Feedback ist das Beste an der ganzen Zeitschrift. Wenigstens diese Seiten enthalten teilweise noch ein wenig Verstand...

Zum Brief von S. Mantler und Peter Mateme: Beide haben vollkommen recht, wenn sie wieder eine SchachECKE fordern. Diese Ecke sollte nach meinen Vorstellungen 1-2 Seiten groß werden, damit Platz für ausführliche Tests ist (fordern die anderen ja auch für ihre ach so „tollen Games“...).

Nocheinmal zum Brief von Peter Mateme: Die Macke von Conflict Europe, die Du in Deinem Brief bemängelst, ist in Wirklichkeit keine, sondern beweist nur die strategische Realitätsnähe des Programmes. Ich kenne das Spiel zwar nicht, aber ich kenne die NATO-Strategie: Die NATO greift niemanden an, sie verteidigt sich nur. Damit ist die Sache ja wohl klar, oder?

Zum Brief des besten Kritikers: Wenn Du eine Zeitschrift mit dem Cover der Ausgabe 11/89 für eine Autozeitschrift hältst, wofür hältst Du den Playboy (vom Cover her)? – Für ein Kosmetikmagazin (wie bekommt man so einen Körper?) oder etwa – für eine Fachzeitschrift der plastischen Chirurgie? Bevor Du oder irgendein anderer über das Cover irgendeiner Ausgabe mäkelt, soll er erstmal was besseres machen.. (is' doch wahr...).

Zum Brief von Sascha Wagner: Du hast wohl..., und dort sollte man Dir Deinen 8-Märker-Sticker auch reinstecken...

Zum Brief von Andrae Lagnel: Er hat recht, wenn er sagt, daß es schon hardwaremäßig genug andere Magazine gibt, aber da Ihr Euch „Aktueller Software & Videospiele Markt“ nennt, solltet Ihr nicht nur Spiele testen. Ansonsten nennt Euch doch „Aktueller Spiele & Videospiele Markt (für Kids, die nur Games laden und spielen können).

Zum Brief von TGF: Badman? Nein, Danke! LBS? Zugegeben: War nicht ganz geglückt, aber es hat doch bewirkt, daß diese Lobes-Briefe abgenommen haben und stattdessen Geistreicheres eingekehrt ist...

Was? Ist das Feedback schon zu Ende? Das hätte aber mehr sein dürfen, ehrlich!...

Ein ASM-Leser, Lingen

SPECIAL INTEREST

POSTSPIELE

Die Parallelwelt – eine „unendliche Geschichte“

Wer hätte nicht mal Lust, sich in einer „Parallelwelt“ zu tummeln, in einem Science-Fiction mitzuspielen, sich mit einem Raumschiff in neue, unerforschte Welten zu begeben, ein Spiel zu spielen, bei dem es nicht darauf ankommt, daß einer gewinnt und andere verlieren? Wer an einem „unendlichen“ Spiel teilnehmen möchte, der sollte es vielleicht mal mit dem Postspiel CELESTREK II versuchen!

Titel: Celestrek II, **Auswertung:** überwiegend computerausgewertet, je nach Aktivität mehrere DIN A 4-Seiten, **Kosten:** pro Spielzug 7 DM, Anleitung 7 DM, Anleitung und Aufbau eines Raumschiffes (set-up) 12 DM, zusätzliches Raumschiff bzw. Kolonie 5,50 DM, Spielerzeitschrift „Zum schwarzen Loch“ 3 DM pro Ausgabe (30 DM/Jahr), **Zugzeitraum:** Wahlweise dreiwöchiger oder wöchentlicher Zugzeitraum, **Zeitaufwand für einen Spielzug:** je nach Engagement ca. 1/2 bis 1 1/2 Stunden, **Anbieter:** HEXAGON, Ingrid Möhn, Wörthstr. 5, 6200 Wiesbaden, Tel.: 06121/373250.

Zu den Klassikern der deutschen Postspielszene zählt das Science-Fiction-Spiel CELESTREK II. Stellt Euch vor, Ihr fliegt mit einem Raumschiff ins All. Zunächst wißt Ihr gar nichts über die Galaxis, in der Ihr Euch befindet, nur, daß auch noch andere Raumschiffe dort sind und vielleicht ein paar Planetensysteme: Das ist CELESTREK II, eine Computer-Science-Fiction-Welt, die seit ca. zwei Jahren von Postspielern erforscht wird – ohne Ende!

Der Weltraum ist in verschiedene Galaxien unterteilt. Jede Galaxie besteht wiederum aus sechs Segmenten, von denen jedes in 300 hexförmigen Felder gegliedert ist. Jeder Spieler beginnt als Abgänger der Celestra-Raumakademie mit einer Urkunde, die bescheinigt, daß er zum Führen eines Raumschiffes und zur Übernahme von Sonderaufgaben geeignet sei. Außerdem gibt's einen vagen Auftrag: Man soll nach dem feindlichen „Miasma“ Ausschau halten und besondere Vorkommnisse dem Oberkommando der Celestra-Akademie (Spielleitung) mitteilen. Soweit, so gut.

Das erste Problem, das den frischgebackenen Raumschiffkapitän beutelt, ist die Zusammenstellung eines Raumschiffes. Ein Budget von 40 000 Celest steht zur Verfügung, das (wie könnte es auch anders sein) hinten und vorne nicht reicht, um alle Wünsche zu berücksichtigen. Außerdem sollte man jetzt festlegen, welche Rolle man in der „Celestrek“-Welt zu spielen beabsichtigt. Dabei gibt es keine Grenzen: Wer zum Beispiel ein „geborener Händler“ ist, wird sein Schiff mit genügend Laderaum ausstatten, um viele Waren transportieren zu können. Wer meint, er wolle lieber die Früchte anderer Leute Arbeit ernten, wird sich wohl ein schnelles „Piratenschiff“ aus den verfügbaren und zum Teil unerläßlichen Modulen zusammenbasteln. Natürlich kann man auch „Columbus“ spielen und versuchen, möglichst viele Galaxien und Sternensysteme zu erforschen – eine echte Herausforderung, denn selbst nach den zwei Jahren Spielzeit, die CELESTREK II schon läuft, gibt es immer noch massenweise unerforschte Galaxien und mysteriöse Begebenheiten.

Nachdem Schiff und Mannschaft zusammengestellt sind, kann's losgehen. Am Anfang kennt der Spieler nur die Position der Celestra-Akademie (also den Startpunkt) und einen weiteren Punkt (Außenposten), den er zunächst mal anfliegen kann.

Das mit dem Fliegen ist schon eine vertrackte Sache, denn zunächst bewegt sich der Spieler von Hexfeld zu Hexfeld ins Nichts. Da gibt es Planetoiden, auf denen vielleicht wertvolle Rohstoffe gefunden werden können, die man anderweitig gewinnbringend verscheuern kann oder zur Erhaltung des eigenen Schiffes braucht. Je nachdem, wieviele „Orter“ man besitzt und wohin man die Ortungsstrahlen gerichtet hat, bekommt man überhaupt mit, was sich ringsherum im Weltraum befindet.

Alle Befehle werden in einen „Dienstplan“ für das Raumschiff eingetragen, in dem man festlegt, was an welchem Wochentag geschehen soll oder nicht. Dazu gehört die „normale Schiffsroutine“ wie das Aufladen der Batterien und die Festlegung der Kampfstrategie, falls es zu einer Begegnung mit einem anderen Schiff kommen sollte, sowie Warenankauf und -verkauf, falls beabsichtigt. Eine weitere Spielmöglichkeit bietet das „Umwandeln“ eines Raumschiffes in eine Kolonie. Die Raumschiffmodule werden dann auf einem Planeten (der natürlich erstmal gefunden werden muß) als Fabriken genutzt.

Zunächst wird man aber genug damit zu tun haben, sich in „seiner“ Galaxie zurechtzufinden. Sehr bald erhält man Kontakt zu anderen Raumschiffkommandanten, eine enorm wichtige Sache, denn Information ist alles!

Der Diplomatie sollte man schon entsprechenden Raum widmen, denn ohne die Erfahrung anderer Kapitäne braucht man zu lange, um nur die grundlegenden Dinge (Planeten-Positionen usw.) in einer Galaxis zu erfahren. Zu einem späteren Zeitpunkt, wenn man sich den teuren Hypersprung-Antrieb leisten kann, besteht die Möglichkeit, von einer Galaxie in die andere zu springen und dabei vielleicht eine ganz neue, unerforschte zu entdekken.

Deshalb haben sich viele Schiffskommandanten in Allianzen zusammengeschlossen, die zusammenarbeiten und dabei bestimmte Ziele verfolgen. So gibt es „Piratenallianzen“, „Händlerallianzen“ aber auch Mischformen, bei denen sich z.B. ein Teil der Mitglieder um die Erforschung des Weltraumes kümmert und bei einer neuen Entdeckung die anderen herbeiruft, damit man gemeinsam das Beste draus macht.

So erhielt ich z.B. kurz nach dem Start eine Nachricht von einem Mitglied des „IFR“ (Intergalaktischer Forschungrat), einer Allianz, die ein Sternsystemregister erstellen will. Jeder, der seine Entdeckungen hier mitteilt und eintragen läßt, erhält nach jeder Ergänzung das neue Register mitgeteilt. Darin wird z.B. informiert über Namen von Sonnen und Planeten, Merkmale wie Atmosphäre von Planeten, ob auf einem Planeten Seuchengefahr gegeben ist usw.

Zur Zeit befinden sich über 200 Spieler in den fünf hauptsächlich frequentierten Universen. Nur sehr wenigen ist es gelungen, ihr Schiff so weit auszubauen, daß sie in weitere Galaxien vorstoßen konnten. So ist jetzt – nach zwei Jahren Spielzeit – das erste Mal so etwas Merkwürdiges wie eine „fliegende Stadt“ gesichtet worden, einmal auf einer Wandmalerei, einmal in einer „neuen“ Galaxis. Was es mit dieser Stadt auf sich hat, das gilt es nun zu erforschen, ebenso wie andere Begebenheiten, die auf eine Konfrontation mit „Außerirdischen“ hindeuten.

CELESTREK II lebt sehr stark vom Kontakt der Spieler untereinander. Es macht eben Spaß, mit anderen Kommandanten gemeinsam eine „neue Welt“ zu entdecken. Dieser Entdeckereffekt ist es auch, der einen sehr großen Reiz ausübt. Hinzu kommt, daß die Spielleitung „Sonderaktionen“ zuläßt, die dann per Hand ausgewertet und zum Teil auch in das Spielprogramm aufgenommen werden, so daß sich die Universen in einem ständigen Wandel befinden und auch ständig neue Galaxien hinzukommen. Natürlich ist es jederzeit möglich, aus dem Spiel auch wieder auszusteigen. Die Betreuung der einzelnen Mitspieler durch die Spielleitung ist sehr gut und intensiv. Da nur eine begrenzte Anzahl von Befehlen zur Verfügung steht, ist dieses Game auch für Postspiel-Anfänger unproblematisch.

Lediglich Spielern, die den unmittelbaren Wettkampf und klare Zielvorgaben schätzen, ist CELESTREK II nicht zu empfehlen. Wie sich das Spiel entwickelt, hängt sehr stark vom eigenen Engagement ab. Wer hier richtig mitgeht, der erhält für sein Geld eine komplette Simulation einer „Parallelwelt“, in der man sich ganz nach dem eigenen Geschmack entwikkeln kann.

CS

Action im Quartett

Programm: Magnum 4, **System:** Commodore Amiga, Atari ST (beide getestet), **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Ocean Software Limited, England, **Muster von:** 7

MAGNUM 4 heißt die neueste Compilation aus dem englischen Hause **OCEAN.** Zum Preis von ca. 100 West-Mark bekommt man hier vier der „größten" Heimcomputer-Hits des letzten Jahres. Ob es sich jedoch wirklich um ein „gigantisches Multi-Disketten-Pack" handelt, wie es auf der Verpackung steht, wollen wir uns nun einmal genauer anschauen.
Nehmen wir als erstes **AFTERBURNER** vor. Hier versetzt sich der Spieler in die Rolle eines F-14-Tomcat-Piloten, der mit aller Kraft versuchen muß, über feindliches Territorium zu düsen. Dabei sollte er gegnerischen Angriffen möglichst geschickt ausweichen und eine Menge Gegner „vom Himmel holen". Da dieses Game in der Spielhalle Meilensteine setzte, war es für die ACTIVISION-Programmierer recht schwierig, eine einigermaßen annehmbare Konvertierung auf die Homecomputer zu bringen. Da dies leider auch nicht gelang, wurde AFTERBURNER zu einem der Flops 1988. Lahme Grafik, schlechtes Gameplay, kein Spielspaß.
Doch Gott sei Dank ist dies das schlechteste Programm dieser Compilation, denn bei **BATMAN – THE CAPED CRUSADER** sehen wir schon besserem Stoff entgegen. Daß mir jetzt keiner *diesen* Batman mit **BATMAN – THE MOVIE** verwechselt, ganz so großzügig war Ocean (leider) nicht. In Batmans Rolle geschlüpft, muß gegen den alten Erzfeind *Pinguin* gekämpft werden. Dieser produziert nämlich Pinguin-Roboter, mit denen er die Weltherrschaft erringen will. Im zweiten Teil des Spieles wird unser Freund Robin vom bösen Joker gefangengenommen. Logisch, daß versucht werden soll, diesen aus dessen Klauen zu befreien. Mit schönen Grafiken und gutem Sound präsentiert sich BATMAN und beweist sich auch beim Spielen als abwechslungsreich und spannend.
Kommen wir zum Dritten im Quartett. Hierbei handelt es sich wieder um eine Spielhallenumsetzung, diesmal jedoch von **MELBOURNE HOUSE.** Als Karate-Kämpfer darf man sich bei **DOUBLE DRAGON** an der Befreiung seiner geliebten Freundin versuchen. Mit gezielten Tritten und Schlägen kämpft man allein oder zu zweit gegen die bösen Bubis der anderen Seite.
Der Automat zeichnete sich durch einen fast schon als frustrierend zu bezeichnenden Schwierigkeitsgrad aus, der bei den Heimcomputerversionen jedoch erheblich zurückgeschraubt wurde. Zu erheblich, wie ich meine, denn ein geübter Spieler wird seine Freundin nach ein paar wenigen Versuchen in seinen Armen halten können. Ansonsten ein nettes Spiel, das durchaus eine zeitlang zu motivieren versteht.
Und nun wollen wir uns mit dem letzten Spiel im Bunde beschäftigen, oder besser: *nicht* beschäftigen! Hierbei handelt es sich nämlich um ein von der *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* indiziertes Spiel, bei dem ebenfalls ein Spielautomat Pate stand. Aus diesem Grunde gibt es für MAGNUM 4 auch keinen deutsche Vertrieb (Import ...). Schade, denn es ist alles in allem eine recht gute Zusammenstellung, bei der ein Spiel auf nur 25 schlappe Märker kommt. Hält man sich dies vor Augen, so ist es eine lohnende Anschaffung, sofern man nicht schon ein oder zwei Games dieser Sammlung besitzt.

Hans-Joachim Amann

Grafik	5-10
Sound	4-9
Spielablauf	3-9
Motivation	3-10
Preis/Leistung	9

4 x Schnarch für 20 Hohn

Programm: Postman Pat, **System:** Amiga (getestet), ST, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Alternative Software, West Yorkshire, **Muster von:** Hersteller, 10

Als ich heute in unsere Neuheiten-Kiste schaute, erblickte ich ein Game mit schönen bunten Bildchen drauf: **POSTMAN PAT** von **ALTERNATIVE SOFTWARE.** „Schön bunt", dachte ich, „das ist was für mich." Sogleich wendelte ich die Treppe herunter und fütterte unseren Amiga damit. Während der Amiga mit Laden beschäftigt ist, lese ich die Anleitung und stelle fest, daß auf dieser Diskette vier Spiele sind. Auch das gefällt mir, und ich beschließe, sofort das erste auszuprobieren.
Bei Spiel Nr. 1 habe ich es mit POSTMAN PAT persönlich zu tun. Als erstes darf ich zwischen den beiden Schwierigkeitsgraden „hard" und „easy" wählen, dann kann das Spiel beginnen. Ich bin der Fahrer eines roten Postautos, das sowohl vorwärts als auch rückwärts fahren kann. Meine Aufgabe ist es, durch ein Dorf zu düsen, um Briefe und Pakete an die Empfänger auszuliefern. Allerdings muß ich zuerst das Postamt suchen und auch finden, um dort meine Sendungen abzuholen. Nachdem ich das geschafft habe, fange ich nun an, die Post im Dorf zu verteilen. Alle Häuser, die beim Vorbeifahren blinken, bekommen einen Brief; selbige kann ich einwerfen, indem ich den „Feuerknopf" drücke. Wenn jemand ein Paket bekommen soll, muß ich mich aus meinem Auto herausbemühen und es abgeben. Meine Fahrt wird behindert durch Ölspuren, Schlaglöcher, und ab und zu laufe ich Gefahr, einen Fahrradfahrer zu überfahren. Tja, das war nun auch schon alles, was bei POSTMAN PAT zu tun ist, aber da ich ein sehr optimistisch eingestellter Mensch bin, vergesse ich Spiel Nr. 1 einfach und beginne mit Nr. 2.
SCHLANGEN UND LEITERN heißt das zweite Game, und als meine müden Augen die Grafik erblicken, fange ich an, auf der Anleitung die Aufschrift: „Freigegeben ab vier Jahren" zu suchen. Nun denn, bei SCHLANGEN UND LEITERN kann man eigentlich fast überhaupt nichts tun, außer ab und zu den Feuerknopf zu drücken, um damit den Würfel bedienen zu können. Der Screen ist in Felder von 1 bis 60 aufgeteilt. Nun kommt es darauf an, die Spielmarke möglichst schnell in Feld 60 zu bringen (obwohl man dafür ja nicht viel tun kann). Landet man am unteren Ende einer Leiter, darf man hinaufsteigen. Kommt man aber am Kopf einer Schlange an, wird man wieder um einige Felder zurückgeworfen.
Das war also „Himmel und Hölle" unter dem Namen SCHLANGEN UND LEITERN. Na toll, denke ich, aber es bleiben ja immerhin noch zwei Spiele, die vielleicht ein bißchen besser als die ersten beiden sein könnten.
Nr. 3 trägt den Namen LUDO und funktioniert ähnlich wie Spiel Nr. 2. Zweck des Spiels ist es, eine vorgegebene Zahl von Spielmarken auf das Spielbrett zu bringen und mit diesen (auch mit Hilfe eines Würfels) das Ziel zu erreichen.
Langsam aber sicher schwinden meine Hoffnungen, auf dieser Diskette noch ein halbwegs akzeptables Game zu finden, trotzdem lade ich das vierte auch noch ein.
SNAP ist der Name des vierten Spiels, obwohl ich finde, daß „Flop" vielleicht passender gewesen wäre! Trotzdem werde ich, da das ja mein Job ist, auch das letzte (ein Glück!) Spiel noch vorstellen.
Bei SNAP hat man nun die äußerst schwierige Aufgabe, Ober- und Unterteile verschiedener Figuren richtig zusammenzusetzen. Bei jedem Versuch wählt der Amiga ein Unterteil einer Figur aus. Die Oberteile laufen dann so lange vorbei, bis man meint, daß man das richtige gefunden hat. Man sollte dann natürlich sofort auf „Stop" drücken, und ob Du Recht hast oder nicht, das sagt Dir gleich das Licht.
Wie meine Beurteilung zu POSTMAN PAT ausfällt, das könnt Ihr Euch sicherlich schon denken, aber auch die gehört nun mal zu einem Testbericht. Also, denn man los: Die Grafik geht in Ordnung. Der Sound ist der totale Schrott, paßt aber deshalb bestens zu dem Game. Der Spielablauf ist ... ja, welcher Spielablauf eigentlich? Die Motivation ist so gut wie gleich Null. Zum Preis wäre zu sagen, daß man für 20 Mark wahrscheinlich noch nicht mal von ALTERNATIVE SOFTWARE mehr verlangen kann. Eine bessere Idee wäre es vielleicht gewesen, anstelle von vier schlechten Spielen ein gutes zu machen. Wenn Ihr jüngere Geschwister zwischen 4 und 10 Jahren habt, die Ihr vorübergehend mal „lahmlegen" wollt, würde ich Euch dieses Game auf jeden Fall empfehlen.

Sandra Alter

Grafik	6
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	5

EINFACH KÖSTLICH

Programm: Treasure Island Dizzy, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Hersteller.

Die Oliver Twins und Andrew Graham haben wieder zugeschlagen. **TREASURE ISLAND DIZZY** heißt das neue Werk, das aus dem Softwarehaus **CODE MASTERS** stammt. Dizzy ist ein absolut begabtes Hyper-Ei und gehört dem Yolkvolk an. Angefangen hat alles damit, daß Dizzy unbedingt eine Weltreise machen wollte. Dizzy bekam ein äußerst günstiges Angebot und entschloß sich, sofort loszuschippern. Als er den anderen vom Yolkvolk davon erzählte, waren sie etwas mißtrauisch, was das so äußerst günstige Angebot anging und dachten, daß da bestimmt ein Haken an der Sache wäre. Dizzy, vergnügungssüchtig ohne Ende, trat die Reise trotzdem an. Bald aber schon sollte er merken, daß seine Stammesgenossen Recht behalten würden. Der Kapitän des Dampfers, auf dem sich Dizzy befand, war nämlich ein total fieser, mieser Kerl, der Reiselustige mit billigen Angeboten anzulocken verstand und dann, nicht gerade auf die feine englische Art, wieder verschwinden ließ. Auf hoher See nämlich, zwang er Dizzy, über Bord zu gehen.
So kommt es nun, daß sich Dizzy in einer Kiste am Strand einer verlassenen Pirateninsel wiederfindet. Er beginnt auf der Stelle, die Insel zu erkunden und stößt dabei auf eine Gedenktafel, auf der zu lesen ist, daß ein Schatz, in Form von 30 Goldmünzen, auf der Insel verborgen ist. Diese Goldmünzen sind einzeln auf dem ganzen Eiland versteckt. Dizzy's Aufgabe ist es nun, zuerst diese 30 Münzen zu finden, um dann die Insel verlassen zu können. Und da er wirklich keinen Bock drauf hat, den Rest seines Lebens im Exil zu verbringen, macht er sich auf die Suche. Allerdings wird ihm die Suche nicht gerade leicht gemacht, denn die werten Herrn Piraten haben sich da schon einiges einfallen lassen, um zu verhindern, daß der Schatz in die falschen Hände

Dizzy, das absolute Hyper-Ei, auf Schatzsuche. Foto: Amiga

ASM Hit

»Treasure Island Dizzy – der Preisknüller mit Charme und Witz!«

gerät. Auf der anderen Seite gibt es auf der Insel einige Sachen (die Dizzy aber auch erst suchen muß), die hilfreich und zum Teil auch nötig sind, um den Schatz zu finden. Das macht das ganze Spiel letztendlich zu einer Mischung aus Action und Adventure, die unheimlich gut gelungen ist.
Die Oliver Twins und Andrew Graham haben es geschafft, mich mit diesem Spiel für einige Stunden zu fesseln. Wenn zwischendurch einer der anderen „Tronics" vorbeikam, um mich z.B. etwas zu fragen, mußte derjenige schon laut schreien, um mich losreißen zu können. Sogar das ständige Klingeln der nicht mehr existenten C-16-Hotline störte mich überhaupt nicht mehr. Mit anderen Worten, TREASURE ISLAND DIZZY hat mir wahnsinnig gut gefallen, und zwar so gut, daß ich es zu einem Hit machen werde. Die einzelnen Bilder sind witzig gestaltet und die Sprites sehr ansprechend dargestellt und auch gut animiert. Das gesamte Game hat Ähnlichkeit mit einem Comic und ist sehr farbenfroh gestaltet. Die Anleitung ist in Deutsch, und man muß sich auch nicht erst stundenlang damit herumschlagen, um diese zu verstehen. Der Sound ist durchschnittlich gut, man könnte sagen, daß er ähnlich wie in Zeichentrickfilmen ist. Außerdem hat man noch die Möglichkeit, mit Hilfe der Space-Taste zwischen FX und Musik zu wählen. Dizzy, die Haupfigur, ist sehr beweglich. Er kann vor- und rückwärts laufen, springen, tauchen und sogar Purzelbäume schlagen. Die anderen Sprites, z.B. Fische, Feuerquallen oder Bienen, beschränken sich darauf, immer das gleiche im gleichen Abstand zu tun oder ganz an einer Stelle stehen zu bleiben. Die Steuerung läuft über Joystick und läßt sich sehr gut handhaben, so daß man keine Probleme damit bekommt, Dizzy auch wirklich da hingehen zu lassen, wo er auch hin soll. Der Spielablauf ist abwechslungsreich, spannend und steckt voller Überraschungen. Auch lange Ladezeiten sind bei diesem Game kein Thema. Das einzige, was sich etwas störend auswirkt, ist der schnelle Wechsel der einzelnen Bilder. Hier hätte man vielleicht darauf zurückgreifen sollen, den ganzen Hintergrund zu scrollen. Man kann nun mal aber nicht alles haben. Außerdem muß man bedenken, daß TREASURE ISLAND DIZZY nur 20 Mark kostet. Das ist im Gegensatz dazu, was in anderen Spielen für einen weitaus höheren Preis geboten wird, wahrhaftig nicht viel. Im Gegenteil, ich dachte anfangs, daß der Preis vielleicht ein Druckfehler wäre. Dies ist auch der Beweggrund dafür, daß ich dieses Game zu einem Hit mache. Selten habe ich ein Spiel gespielt, bei dem für 20 Mark so viel geboten wird. Also, ich kann nur zur Anschaffung von TREASURE ISLAND DIZZY raten. Viel Spaß beim Abenteuer mit Dizzy!

Sandra Alter

Wertung	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	12

Besser als SIЯTET?

Pipe Mania!!

Es gibt nur wenige Programme für anspruchsvolle Schnell-denker.
Es gibt noch weniger Programme, die so faszinierend sind wie . . .

. . . eines, dessen Namen wir aus werberechtlichen Gründen hier nicht nennen dürfen. Vergleichen Sie selbst!

PS: Nichts für Leute mit langer Leitung!

Amiga, PC, ST, C-64, CPC

EMPIRE

Ariola Soft

Das Programm

SIM CITY

EUROCITY 2000

Die Klappe fällt, der Startschuß ertönt: ASM, BOMICO und INFOGRAMES suchen die perfekte EUROCITY 2000. Eure Aufgabe wird es nun sein, egal, auf welchem Rechner, die schönste, sauberste und „funktionierenste" Stadt aufzubauen und auf Diskette zu saven. Diese schickt Ihr SIM-CITY-mäßig an unsere Adresse unter dem Kennwort: „EUROCITY 2000". Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Stad 35, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß ist der 20. April 1990 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Der Beste möge gewinnen und entscheiden, in welcher Hauptstadt er ein Wochenende verbringen möchte.

1. Preis: Wochenendreise in eine europäische Hauptstadt nach Wahl!

2. Preis: Wochenende in Lyon, Besuch bei den INFOGRAMES-Leuten.

3. bis 20. Preis: Saugute T-SHIRTS

INFOGRAMES

BOMICO

MAXIS

Wiedersehen macht Freude!

Programm: Double Dragon II, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Virgin, England, **Muster von:** Virgin.

Haach, ist das schön, wieder mal alte Bekannte zu treffen! Jimmy und Billy, die beiden Prügelknaben aus *Double Dragon*, geben sich nämlich wieder die Ehre! Der Anlaß für das Wiedersehen ist allerdings recht traurig, denn die gemeinsame Freundin der Bigamisten, die sie im ersten Teil gerade noch so retten konnten, ist umgebracht worden! Verantwortlich für dieses gemeine Verbrechen ist wieder der „Shadow Boss", der sich bei Jimmy und Billy für die erlittene Niederlage rächen wollte. Die beiden Jungs sind verständlicherweise ganz schön sauer und schwören sich, den „Shadow Boss" dieses Mal nicht ungeschoren davonkommen zu lassen. Ein weiter, gefährlicher Weg liegt vor ihnen, denn der Oberfiesling ist gewarnt und schickt seine Schergen in die Schlacht...

Was nun folgt, dürfte bestens aus den unzähligen anderen „Beat-em-up's" bekannt sein, die im Laufe der letzten Jahre erschienen sind (und die ich seltsamerweise immer getestet habe...). Der Spieler übernimmt die Rolle des Rächers und muß sich durch die einzelnen Levels durchprügeln. Tiefgang ist da nicht gefragt, eher schon Tiefschläge – komme, wer da wolle. Ausgestattet sind unsere Helden nämlich nicht etwa mit Knarren und derlei Zeugs, sondern mit leicht überzüchteten Muskeln, die jedem Doping-Doktor die Freudentränen in die Augen treiben würden. Ihr werdet die Dinger auch brauchen, denn die Typen, die Euch bei **DOUBLE DRAGON II** begegnen, sind nicht von schlechten Eltern (oder vielleicht doch, bedenkt man die jüngsten Entwicklungen in der Gentechnik...).

VIRGIN hat endlich mal rangeklotzt und den zweiten Teil des ehemaligen Automatenspiels sehr gut in Szene gesetzt. Es sollte jedoch gesagt werden, daß sich bei DD II gegenüber dem ersten Teil vom Spielablauf her nix geändert hat. Die Levels scrollen halt sanft durch, wobei verschiedene Angreifer nach und nach plattgemacht werden müssen, damit's weiter geht. Am Levelende gibt's dann den berühmten Endgegner, der sich als recht prügelfest erweist. Ein Lob gebührt VIRGIN ganz besonders für die hübschen, teilweise herrlich großen Sprites, die dem Automatenvorbild sehr nahe kommen. Auch die Backgrounds wurden gut rübergezogen und lassen gutes Automatenfeeling aufkommen. Zwar sind die Grafiken nicht unbedingt aufwendig und detailliert, doch der Automat war schließlich in einem ähnlichen Stil angelegt – und hübsch anzusehen sind sie allemal. Die Animation der Sprites ist ebenfalls „automatenlike" und damit durchweg gelungen. Unterschiedliche Schlagmöglichkeiten der beiden Helden lassen die Feinde seufzend und stöhnend durch die Luft fliegen und zusammenbrechen. Und – kaum zu glauben – sogar die Spielgeschwindigkeit nimmt bei mehreren Sprites auf dem Schirm ab – wie beim Automaten. Man mag dies ironisch sehen, aber weder beim Automaten noch bei der Umsetzung ist diese Verlangsamung einsichtig.

Fotos (2): Amiga

Dieses Manko ist jedoch zu verschmerzen, denn immerhin hat VIRGIN den Schwierigkeitsgrad gegenüber der ersten Versoftung kräftig angezogen. Die Energieleiste der eigenen Spielfigur geht schnell den Bach runter, und die Continuefunktion wurde auf zwei Credits beschränkt. Billy und Jimmy können zwar einige Schläge einstecken und die Waffen ihrer Gegner (Peitsche, Knarre, Messer) aufsammeln und benutzen, doch ohne geschickte Verteidigungstechnik, sprich Übung, ist DOUBLE DRAGON II nicht ohne weiteres zu lösen. Die Feinde kommen teilweise sehr massiert aufmarschiert, und man verliert im großen Handgemenge schnell die Übersicht. Über Langeweile kann sich jedenfalls keiner beklagen, zumal alle Actionszenen mit markigen Schreieffekten unterlegt sind, die für die „richtige" Stimmung sorgen. Nun ja, man mag über solche Spiele denken, wie man will, fest steht jedoch, daß DD II durch die gute Grafik, Animation und den angemessenen Sound viel Action auf den Screen zaubert. Die Ähnlichkeiten zu DD I sind bestechend und bescherten **TECHNOS**, dem Hersteller des Automaten, gerechterweise einen Flop, denn teilweise sind sogar die Grafiken identisch zum Vorgänger. Witzigerweise ist die Umsetzung des zweiten Teils jedoch weitaus besser gelungen als die Versoftung des ersten Teils, so daß ich mich durchaus für DOUBLE DRAGON II erwärmen konnte. Mehr noch: DOUBLE DRAGON II ist meines Erachtens das beste Prügelspiel, das bisher erschienen ist. Alle anderen Spiele dieses Genres haben den Fehler, die magere Spielhandlung durch fehlende Anreize noch langweiliger zu machen, doch DD II erweist sich als die richtige Mischung zum Abreagieren. Als Einstimmung gibt's vorneweg noch eine Titelmelodie mit einem dramatischen, hervorragend gelungenen Anfang, aber leider geht der Rest des Songs in einem eintönigen Matsch-Groove unter. Während des Spiels gibt's übrigens noch einen Unterlegsound zum An- oder Abschalten, der 100%ig nach einem C-64 klingt. Tja, und dann war da noch die Highscoreliste (mit witzigem Feuerwerk!), die mal wieder nicht abgespeichert wird.

Bleibt alles in allem also ein überzeugendes Actionspiel, das getrost als gelungene Automatenumsetzung bezeichnet werden kann. Das darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß auch DD II mit der Zeit schnell an Reiz verliert. Zu einseitig ist der Spielablauf, zu gering sind die Variationen bei den Angriffstaktiken. Für einen Hit reicht's also nicht, aber Fans der Bildschirm-Prügelei bekommen mit DOUBLE DRAGON II eindeutig das beste Spiel dieser Art in die Hand – oder Faust?

Michael Suck

Ein gelungener Stunt unseres blonden Helden (nein, nicht der Tester...)

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Street Rod, **System:** IBM & Kompatible (Monochrome, CGA und EGA), **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** California Dreams, USA, **Muster von:** Hersteller.

CRUISIN' DOWNTOWN

Also, manchmal spinnen die „Amerikaner ja ein wenig", mag der normale Mitteleuropäer über die Sitten und Gewohnheiten der US-Bürger denken. Im Vergleich zu vielen anderen Ticks erscheint der Spleen mit den Autos aber noch einigermaßen verständlich. Ein striktes Speed Limit von 55 Miles auf Highways (da fährt mein Trabbi ja noch schneller) sowie heißhungrige Cops können einem geschwindigkeitsbewußten Menschen schließlich das Autofahrer-Leben ziemlich vermiesen. Als Ausweg aus diesem Dilemma suchen viele Jugendliche ihr Heil in spritzigen Duellen mit Gleichgesinnten. Mit **STREET ROD** von **CALIFORNIA DREAMS** kommen nun schon die Kids, wenn auch nur auf dem eigenen Computer, in den Genuß dieser PS-starken Kraftproben.

Der Clou dieses Games liegt vor allem darin, daß der Spieler bei STREET ROD einzig und allein auf Ami-Karossen aus den wilden 50'er und 60'er Jahren stoßen wird, abgesehen von ein paar „prähistorischen Modellen", die in den Kriegsjahren gefertigt wurden. Aber schnell noch ein paar grundlegende Worte zum Spielablauf: Innerhalb Eurer Sommerferien wollt Ihr dieses Jahr zum großen Wurf ansetzen. Logisch, daß es einem Coolie namens The King ans Leder geht, der Euch schon seit langem mit seiner Corvette die Girls vor der Nase wegschnappt. So kommt es, daß Ihr Eurem Dad den Gebrauchtwagen-Teil der Lokalzeitung entwendet, um eine lohnende Anlage für Eure paar Dollars zu suchen...

Mit 700 Flöhen läßt sich zu Beginn allerdings nur ein Auto erwerben, das sich als recht schwach auf der Brust erweist. Aber keine Angst, daß ihr auf dieser müden Chaisse sitzen bleibt. In der heimischen Garage könnt Ihr nun Euer Gefährt einer Zwangskur unterziehen, um so die letzten Meilen aus der Kiste herauszukitzeln. Neben dem „Stutzen" des Daches und der Demontage der Stoßfänger empfiehlt es sich noch, den Motor exakt zu justieren. Liebhaber können sich noch einen Jumbo-Button auf die Tür kleben oder den Wagen in einer gänzlich neuen Farbe erstrahlen lassen. Allerdings sollte man bei derartig finanzträchtigen Transaktionen immer noch einige Dollars auf die hohe Kante legen, so daß es z.B. an der Tankstelle zu keinen Problemen kommt. Mit einem vollgetankten und aufgemotzten Wägelchen geht's ab zu Bob's Drive-In, dem Ausgangspunkt aller Straßen-Duelle. Dort rollen die einzelnen Helden in ihren Schlitten herausfordernd an Eurem Flitzerchen vorbei. Um dieser Art Brautschau ein Ende zu bereiten, werft Ihr gewissermaßen Euren Fehdehandschuh auf die Straße, in der Hoffnung, daß Euer Gegenüber das Duell annimmt. Gerade zu Beginn gibt's kleinere Probleme mit einigen arroganten „Prinzen". Nennenswert sind sicherlich noch die zwei verschiedenen Austragungsmodi eines Duelles, nämlich das Drag-Race oder das Straßenrennen. Beim gut 400 Meter langen Drag-Race dürften wohl nur diejenigen einen reelle Chance haben, die Ihr Auto schnell auf die nötigen Touren bringen können. Dagegen wirkt sich ein schlechter Start beim wesentlich längeren Straßenrennen nicht allzu schlimm aus, da es vielmehr auf akurates Meistern haariger Passagen ankommt. Zuguterletzt läßt sich noch der Preis festlegen, um den bei einem solchen Rennen gespielt werden soll. Abgesehen von Geldbeträgen bis zu 100 Mäusen erschien mir noch die „pink slips"-Option äußerst interessant, in der der Einsatz aus den Autos der beiden Gegner besteht.

Als Rennwagen kaum geeignet

Das waren noch Zeiten (und Autos!) ...

Logischerweise gilt es bei STREET ROD vorrangig, möglichst viel Geld und womöglich Autos durch Duelle zu scheffeln, um so den eigenen fahrbaren Untersatz durch Einzelteile (stärkerer Motor etc.) ständig zu verbessern oder gar auf ein neues Gefährt umzusteigen. Schließlich habt Ihr ohne eine entsprechend frisierte Corvette gegen The King nicht nur den Hauch einer Chance. Zugegeben, in der Anfangsphase war ich von STREET ROD hellauf begeistert, denn neben den packenden Duellen gegen durchwachsene Compu-Twens schien ein Hauptaugenmerk auch auf der Vorbereitungsphase zu liegen, in der sich an der eigenen Karre nach Herzenslust herumfummeln ließ. Zu meiner Enttäuschung mußte ich aber feststellen, daß es mit dem Langzeiteffekt von STREET ROD nicht allzu gut bestellt ist. Im Endeffekt wiederholen sich die einzelnen Sequenzen nämlich ständig, wodurch sich bald eine gewisse Monotonie breitmacht.

Von der technischen Seite her gibt's an dem neuen Werk von CALIFORNIA DREAMS allerdings nichts herumzumeckern. Abgesehen von der Steuerung, einer gelungenen Kombination von Maus, Joystick und Tastatur, zieht vor allem die Grafik des Betrachters Augen auf sich. Schöne Hintergrundgrafiken einerseits sowie recht sauber gestaltete Landschafts- und Stadtpassagen während der Duelle andererseits machen den Grundstock der brillanten Grafik (ganz gleich, welche Grafikkarte) aus. Gewissermaßen das I auf dem Tüpfelchen (frei nach B. Becker) stellen aber die gut 20 Nobelkarossen dar, die, egal ob Chrysler oder Corvette, allesamt hervorragend in Szene gesetzt wurden. Der Sound geht auch in Ordnung.

Ein Kauf von STREET ROD birgt meines Erachtens gewisse Risiken in sich, denn das Produkt von CALIFORNIA DREAMS kann die anfänglich recht hohe Spielfreude nicht allzulange aufrecht erhalten. Schon bald treten erste Anzeichen von Langeweile auf.

Torsten Blum

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**

DIE EISZEIT KOMMT FRÜHER ALS MANDACHTE

IM

Programm: **Programm:** Midwinter, **System:** Atari ST (Mitte März), Amiga und IBM-PC (später), **Preise:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** MICROPROSE/RAINBIRD, Tetbury, England, **Muster von:** Martin Moth (MicroProse), **Besonderheit:** Demo-Version.

Die Jungs von MICROPROSE sind derzeit aus dem Häuschen. Ob nun Peter Jones, Adrian Parr oder Martin Moth (Werksangehörige!) – alle schwärmen und schwören auf ihren neuen RAINBIRD-Knüller „MIDWINTER". Um Euch einen kleinen Vorgeschmack auf das Spiel zu geben, habe ich mich mit Pressesprecher Martin zusammengesetzt, um MIDWINTER in der Vorversion anzutesten. Here we go!

Grafische Leckerbissen, gute Story, Action und Strategie, interessanter und intelligent aufgebauter Spielverlauf – das sind die Stichworte, die **MIDWINTER** von **RAINBIRD** trefflich beschreiben. Lediglich die ausgefüllte Vektorgrafik entspricht nicht dem heutigen „Geschwindigkeitsstandard". Ansonsten finden wir auch bei MIDWINTER die „RAINBIRD-typischen" Features wieder. Beispiele: „vectrale" Objekte, die es abzuschießen gilt (*Starglider*), oder Bewegungsabläufe, Drehungen um 180 Grad, Zoom-Effekte (*Carrier Command*).

Achtung, jetzt kommt eine Story!

Im 21. Jahrhundert haben wir – leicht verfrüht – das ganze Jahr hindurch Winter. MICROPROSE hat sich diese Story ausgedacht, um der momentanen globalen Klimaverschiebung „Rechnung" zu tragen. Eine moderne Geschichte mit fatalem Hintergrund... gar nicht mal sooo utopisch! Na, jedenfalls hat der Kälteeinbruch in manchen Zonen unserer geliebten (?) Erde ein Chaos hervorgerufen: Die typischen politischen Strukturen, dh. Nationen, existieren nicht mehr. Verstreut über den Schneeball haben sich lediglich einzelne Grüppchen (ähnlich den steinzeitlichen Stämmen) halten können. In unserem MIDWINTER-Fall ist die Spielfläche ein relativ großes Areal, in dem insgesamt 19 „Peace Officers (Friedens-Polizisten) arbeiten. An vielen Orten sind die Dörfer und Städtchen nur ein Schatten ihrer selbst. Die Population ist stark zurückgegangen, hat sich in die restlichen (noch) wärmeren Orte verzogen. Die Officers leben alle in sogenannten „Heat Mines" (Wärmekraftwerke), die es zu bewachen und zu pflegen gilt. Im allgemeinen ist die verbliebene Bevölkerung ruhig und gesetzestreu. Nur im Südosten hat sich ein ehemaliger Army-Fan ein kleines Imperium aufgebaut, das er als Diktator beherrscht. General Masterman, so der Name des Irren, hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Rest der Region (unserer Spielfläche) mit seinen Schneemännern zu erobern. Da es ihm nicht gelang, eine von zwei Radio-Stationen zu besetzen, hat er die des friedliebenden Volkes zerstört. So muß nun Captain Stark (wird vom Spieler gesteuert) versuchen, seine Peace Officers, die ihm zum Großteil loyal sind, auf direktem Wege zu kontaktieren. Hierzu muß er den beschwerlichen Weg über Eis und Schnee gehen. Mit Hilfe von High-Speed-Skiern, Drachengleitern, Schnee-Mobilen und Seilbahnen kämpft er sich zu seinen Mannen und Frauen durch. Ziel der Aktion: Ein schlagkräftiges Team zu bilden, das so schnell wie möglich den Feind aus dem Lande verjagt. Wichtig wäre es, eine Radiostation zurückzuerobern, um ein flächendeckendes Kommunikationssystem aufzubauen. Na, dann mal los!

MIDWINTER ist ein sehr komplexes, aber kein kompliziertes Action-Strategie-Game, das über äußerst übersichtliche Menües (in der Hauptsache mit Icons bestückt) verfügt. Mit der Maus werden alle strategischen Vorgänge und „eiskalte Bond-Action" bewerkstelligt. Als Hors d' œuvre zum RAINBIRD-Schmaus sollte man die

„TRAININGS"-Option anwählen. In dieser Phase zeigt sich kein Feind am Himmel oder Boden, so daß man sich mit den verschiedenen Gegebenheiten des Geländes, der Transportmittel sowie mit den Menüs bestens vertraut machen kann. Die eingeschlagene Taktik entscheidet oft über Leben und Tod, da man auch – und vor allem – einen Wettlauf gegen die Zeit bestreiten muß. So gilt es beispielsweise, je nach Terrain das geeignete Transport- oder Fortbewegungsmittel zu benützen (Achtung, wir sind jetzt schon in der „GAME"-Option!). Falls wir also von unserem Standpunkt (wird auf einer kleinen Karte oben rechts im Screen als Pfeil dargestellt) zu einem unserer Kontaktleute wollen (weißer Punkt auf derselben Karte), so vergewissern wir uns, ob wir dorthin mit den Skiern laufen (kostet wichtige „Muskel"-Energie) oder von einem Hang aus mit dem Drachengleiter fliegen möchte. Dies hängt natürlich davon ab, ob wir einen solchen in unserem „Inventory" haben. Zur Grundausrüstung gehören nur die Skier und unser Super-Gewehr, mit dem wir feindliche Fahrzeuge oder Flieger abschießen können (um in diesen Mode zu kommen, bitte Taste „S" für Sniper drücken). Alle anderen Teile müssen erst gefunden werden.

Die Schneemobile, von denen es sechs verschiedene Modelle gibt, sind natürlich das ideale Fortbewegungsmittel. Diese verbrauchen nur Sprit und keine Muskelkraft. Die Drachengleiter können dagegen nur von sportlichen Leuten geflogen werden, da man doch einigermaßen konditionsstark sein muß. Die beste und schnellste Verbindung zwischen zwei Gipfeln ist die Fahrt mit der Seilbahn. Diese Stationen sind aber meist hart umkämpft und bedürfen einiger geschickter Schachzüge, um unbehelligt ein- und wieder auszusteigen (Feind-Angriffe aus der Luft!). Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen – und das im besonderen im Winter. Selbiges gilt für Captain Stark, der sein Wunsch-Team zusammenstellen muß, um General Mastermans Leute zu schlagen und des Generals Hauptquartier zu nehmen. Manche der 19 Leute sind untereinander verfeindet (A mag B nicht, weil der ein Verhältnis mit A's Ex-Frau hat usw.; halt wie im richtigen Leben!). So ist es ratsam, äußerst behutsam vorzugehen, um Streitigkeiten zu vermeiden. Die einzelnen Charaktere haben ihre spezifischen Stärken und Schwächen, die in einem Sonder-Menü deutlich dargestellt werden. Im Nordwesten des Spielfeldes findet man eine 68jährige Lady, die zwar nicht gerade wie Rosi Mittermaier fährt, dafür aber Stärken in puncto Sabotage besitzt. Sie wirkt unauffällig, unscheinbar und harmlos. So kann keiner ahnen, welche „explosiven" Sachen sie in ihrer Handtasche trägt... gute Frau!

Feuern und Steuern

Da sich nun letztendlich wieder mal alles ums Ballern dreht, werd' ich Euch verraten, wie Ihr es am besten anstellen könnt: Mit „S" (Sniper = Heckenschütze) kommt ihr in den Baller-Modus. Ihr müßt dann quasi von den Brettern steigen oder das Mobil verlassen, um mittels Fadenkreuz feindliche in 3D dargestellte Objekte zu zerstören (Leertaste = Feuer). Durch extrem aufdringliche Geräusche werdet Ihr auf Feindberührung aufmerksam gemacht. Versucht später im Verbunde mit Euren Spezialisten, die Stützpunkte des Feindes (als schwarze Kreuze dargestellt) anzugreifen. Wie gesagt, auch die Zurückeroberung einer Radio-Station ist von großer Bedeutung.

Zur Steuerung der einzelnen Fortbewegungsmittel ist zu sagen: Linke Maustaste = Beschleunigung; rechte = Abbremsen bis zum Stillstand. Beim Drachenfliegen sieht's ähnlich aus; nur hier müßt Ihr sehr vorsichtig mit dem „Mausrollen" – nach vorn und hinten – sein! Den Drachen aktiviert Ihr (falls Ihr einen gefunden habt) mit „H" (steht für Hang Glider); das Schneemobil mit „B" (Snow Buggy). Im Schneemobil habt Ihr eine komfortable Ausstattung von Bordraketen. Mit „M" kommt Ihr wieder zurück zum Übersichtsplan, während „X" Euch in die Menüs zaubert.

MIDWINTER ist ein sehr interessantes Programm aus dem Hause RAINBIRD, das in dieser Form, was Grafik, Steuerung und Gameplay angeht, durchaus zu den ganz Großen dieses Jahres gehören könnte. Bleibt also weiter am Ball; wir liefern Euch den Bericht zum fertigen Produkt in Bälde nach!

MANFRED KLEIMANN

BLICKPUNKT

Herrliche 3D-Perspektive, durch die Skibrille gesehen. *Fotos: Atari ST*

IM BLICKPUNKT

Kein kalter Kasten, eher ein heißes Gerät!

Programm: Nordic PowerCartridge v2, **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 130 DM, **Hersteller:** Data & Electronic, Niederlande, **Muster von:** VTS Data, Tel.: 02273/ 2720.

Wer kennt sie nicht, die kleinen Wunder-Kästchen, mit denen der oft zitierte „Sumpf" der Computerwelt in ein Feuchtbiotop für jedermann verwandelt wird? Die Rede ist hier von Crack-Modulen, mit denen jeder, ohne auch nur die geringste Ahnung von der Materie zu haben, Sicherheitskopien von geschützten Programmen erstellen kann, egal ob diese nun von Diskette oder Kassette geladen wurden. Seit das amerikanische Softwarehaus Starpoint 1985 erstmals ein Freezer-Cartridge Namens „ISE-PIC" für den C-64 auf den Markt brachte, ist für den kleinen Commodore eine Flut an Modulen veröffentlicht worden.
Die erste Modulgeneration, zu der neben dem eben genannten „ISE-PIC" noch „Freeze-Frame", „Power-Cartridge" und „Ice-Machine" gehörten, wurde von der zweiten Generation mit „Expert", „Final-Cartridge" und „Magic-Formel" abgelöst. Diese schon sehr komfortablen Module verfügten nicht nur über die bekannten Freez- und Fastload-Funktionen, sie enthielten auch schon sehr komfortable Machinenmonitore, Bilder-Klau- und Druck-Optionen und kleine Basic-Erweiterungen. Kurz gesagt, das Herz eines jeden C-64-Besitzers sprang in die Höhe.
Was sollte jetzt noch großartig an Verbesserungen kommen, mußte man sich nun fragen. Es kam wie es kommen mußte. Seit einiger Zeit ist ein neuer Freezer für den C-64 erhältlich. Es trägt den klangvollen Namen „Nordic Power", und wird von seinen Entwicklern als die neue Generation der Multifunktionsmodule angepriesen.
Es verfügt über eine vollkommen neue Hardware mit Spezialchips, die von der Steuersoftware des NP unterstützt werden. Hiermit wird erreicht, daß bei 95 % der vorhandenen Software eine Unterbrechung, Modifikation und ein Neustart durchgefuhrt werden kann. Damit wären wir auch schon bei der ersten großen Stärke des NP angelangt, dem FREEZER-MENUE. Gehen wir die Sache einmal nach den üblichen Methoden an. Wir schalten den Computer ein, und anstatt der üblichen häßlich-blauen Commodore-Basic-Einschaltmeldung erhalten wir das Reset-Menue des NP. Hier stehen uns folgende Optionen zur Verfügung F1 – Reset (Kaltstart), F3 Reset + Memory-clear (der Speicher wird von $0334-$ffff mit Null-Bytes gefüllt), F5 – Power Basic (mit Fastload, Centronics-Schnittstelle, Basicerweiterung, ...), F7 Toolkit (File-copy, Fastbackup,...) und F8-Monitor. Zu den Funktionen F5-F7 kommen wir erst später, momentan ist für uns die F3 Taste hilfreich, da wir durch sie einen komplett leeren Speicher erhalten, dies hat den Vorteil das beim Einfrieren des Speichers ein optimales Kompaktierergebnis erreicht wird. Im Gegensatz zu den meisten Modulen ist das NP auch softwaremäßig nicht erkennbar, wodurch es auch den Ablauf eines Programms nicht gefährden kann.
Nachdem nun die ganze Vorarbeit geleistet ist, steht dem Laden unseres Lieblingsspiels von Kassette oder Diskette nichts mehr im Weg. Gehen wir nun einmal davon aus, daß das Spiel gestartet ist. An der Rückseite des NP befinden sich ein Reset-Schalter und der Freezer-Button. Um das laufende Programm zu unterbrechen, müssen wir letztgenannten betätigen. Im Freezer-Menue angelangt wird uns eine Vielzahl von Funktionen angeboten: F1 – Backup, F3 – Utilities, F5 – Editor, F7 – Monitor und F8 – Neustart. Mit Spaß an der Freud' können wir nun damit beginnen, das Spiel nach unseren Vorstellungen hin zu verbessern. Wer mag, kann unter F3 einen Fastloader installieren (18 mal schneller), Texte im Spiel ändern, Pokes aus der Kopfnuss eintippen, Spritekollisionen ausschalten und somit einen Trainermodus generieren, Autofeuer-Joystick fest einbauen oder wenn versehentlich der Joystick im falschen Port steckt, dann kann mühelos die Joystickabfrage im Spiel per Tastendruck auf den anderen Port umgeschrieben werden.
Wem das immer noch nicht genug ist, der marschiere ins Editor-Menue, wo er auf einfachste Weise Grafiken rippen, d.h. in fünf verschiedenen Hiresformaten (Koala, Art Studio, ...) auf Disk saven und per Tastendruck, aus mehreren abgespeicherten Bildern, eine Diashow generieren kann. Natürlich fehlt auch die Option nicht, um eigens erstellte Bilder ins laufende Programm einzubinden oder die Bilder auf dem Drucker in gestochener Qualität auszuprinten.
Falls Euch die Sprites im Spiel gefallen, so solltet Ihr sie mit dem im NP integrierten „Sprite-Editor suchen, verändern, spiegeln, drehen oder löschen (dadurch kann man unliebsamme Gegner einfach eliminieren). Ebenso wie bei den Bildern kann man auch Sprites abspeichern oder eigene erstellte Sprites ins Programm einladen. Es wirkt doch bestimmt nicht schlecht wenn man bei Hawkeye anstelle des Mario-ähnlichen Wesens mit Giana agiert und anstelle der BWB-Gegner sich gegen wildgewordene Tomaten oder Kartoffeln verteidigen muß. Doch hier kann der Benutzer des NP seiner Phantasie freien Lauf lassen.
An die vielen Freaks unter Euch ist natür-

lich auch gedacht worden, denn das NP verfügt über einen der besten und komfortabelsten Monitore auf dem C-64. Er enthält alle bekannten Monitorbefehle, sowie auch einige nennenswerte Neuerungen wie z.B. B – Basicbefehl ausführen, IO – aktuelle CIA- und VIC-Register auf dem Bildschirm ausgeben, mit Editiermöglichkeit, M – Speicheranzeige (Memorydump) mit direkter Schreibmöglichkeit in die ASCII-Ausgabe neben der HEX-Tabelle, P – um alle folgenden Befehle anstelle des Bildschirmes auf dem Drucker auszugeben. Ein eingebauter Diskmonitor ermöglicht einen direkten Zugriff auf die Diskette und den Floppyspeicher (RAM & ROM). Hier können alle Befehle des Monitors angewendet werden.
Eine weitere Besonderheit ist der sehr komfortable Screen-Editor des Monitors mit Up-&-Down-Scroll, durch den ein Debuggen und Untersuchen von Assembler-Routinen zur wahren Freude wird. Der Monitor kann wahlweise auf RAM- oder ROM-Bereiche zugreifen und diese natürlich auf Diskette abspeichern (S „GEIERSTONE",08,D000,FFFF,1000 speichert den oberen Rambereich von $D000-$FFFF mit der Anfangsadresse $1000 auf Diskette). Einfacher als mit diesem Monitor kann das Erstellen einer Trainerversion von Spielen oder das Debuggen von selbstgeschriebenen Routinen während des Programmablaufes wirklich nicht sein.
Zuguterletzt kann man nun das veränderte Spiel wieder starten, oder ein Backup des gesamten Speichers machen. Dies ist sehr nützlich, wenn man beim Spielen in einen der höheren Level gelangt ist und aufgrund höherer Gewalt (Vati od. Mutti) aufgefordert wird, den Compi auszuschalten. Im Normalfall ist dies sehr ärgerlich, mit dem NP nicht. Ein Druck auf den Freezerbutton genügt, dann die F1-Taste betätigen, um ein Backup zu erstellen, und schon kann man das Spiel auf Diskette oder Kassette mit oder ohne Fastloader abspeichern. Wenn Mami und Papi wieder gnädig gestimmt sind, kann das Spiel an der selben Stelle fortgeführt werden. Auch beim Programmieren kann diese Option recht vorteilhaft sein, denn so kann auf einfachste Weise ein Backup des Assemblers, Source-Codes, Grafik, etc. auf einmal erstellt werden.
Sollte es trotzdem einmal vorkommen, daß sich ein Programm nicht korrekt freezen läßt, so ist zum NP eine Erweiterungsdiskette erhältlich, die es dem NP ermöglicht, speziell freez-geschützte Programme doch noch zu knacken. Desweiteren können durch die Erweiterungsdisk fast alle bekannten Tapeloader simuliert werden, um Kassetten-Multiloader-Spiele auf Diskette zu übertragen. Dies hat den Vorteil, daß die Zugriffe auf Diskette bekanntlich ja schneller sind als die auf Tape, auch wenn ein Fasttape verwendet wurde. Hierzu sei noch gesagt, daß Backups bei protektiver, kommerziell vertriebener Software nur für den Eigenbedarf verwendet werden dürfen.
Kommen wir nun wie anfangs versprochen zu den Optionen F5 – F7 im Resetmenü des NP. Mit F5 gelangen wir ins Power Basic, wo wir neben den von Speed-Dos bekannten Funktionstastenbelegungen (F1-List, F3-Run, etc.) und vereinfachter Floppybedienung noch einiges mehr geboten bekommen.
Fangen wir beim Diskturbo (Interleave 3) an. Dieser Fastloader lädt mit angeschaltetem Bildschirm Programme mit 18-bis 20-facher Geschwindigkeit ein, d.h. die Ladezeit bei einem Programm von 249 Blöcken beträgt etwa 7-8 Sekunden. Dies ist eine enorme Steigerung, wenn man bedenkt, daß die Daten weiterhin seriell übertragen werden. Der Fastloader kann außerdem auch vor Programme „gelinkt" werden, so daß auch andere (Noch-)Nichtbesitzer des NP die Programme in der gleichen Geschwindigkeit laden können.
Das Speichern von Programmen erfolgt etwa 12-14 mal schneller als gewohnt. Das NP ermöglicht es sogar über ein Fastformat (12 Sek.), die Diskette wahlweise auf 35 oder 40 Tracks zu formatieren. Dies hat den Vorteil, daß die Anzahl der freien Blöcke, ohne Hardwareeingriff in die Floppy, von 664 auf 749 erweitert wird. Weiterhin führt das NP vor jedem eingegebenen Floppykommando eine Sicherheitsabfrage durch, so daß ungewollte Scratch- und Formatanweisungen frühzeitig erkannt und verhindert werden können.
Die Basic-Befehlserweiterung des NP ist auch nicht von schlechten Eltern. Neben den bekannten Funktionen wie Renumber, Auto, Append, Merge oder Old verfügt es auch über einige Spezialbefehle, die jeden Basic-Fan erfreuen dürften. So bietet NP die Möglichkeit, ein Zeilendelete durchzuführen. Dies funktioniert ähnlich wie der List-Befehl, nur, daß bei DEL 1900-1941 die Zeilen anstatt gelistet, gelöscht werden. Desweiteren können über Linesave einzelne Zeilen (100-200) gespeichert werden. Diese kann man mit Merge in andere Programme wieder einfügen. Listings können per PLIST an den Drucker gesendet werden, und, und, und ... Es gibt unglaublich viele neue Befehle.
Mit F7 gelangen wir vom Resetmenue aus in das Toolkitmenue. Hier erwartet uns ein schnelles Filecopy (Interleave 3 Geschwindigkeit), ein Disk-Backup (benötigt etwas mehr als eine Minute pro Disk) und ein simpler Packer zum Komprimieren von Programmen. Sämtliche Diskfunktionen können sowohl an Laufwerk 8 oder 9 gesendet werden und das Kopieren mit zwei Floppies wird unterstützt.
Mit dem Nordic Power Cartridge hat die Firma Data & Electronics bewiesen, daß es möglich ist, auch die zweite Generation der Module zu überbieten. Das Nordic Power Cartridge ist sehr einfach zu bedienen und unterstützt sowohl die Kassettenbesitzer als auch die Diskettenbesitzer, was sehr hoch angerechnet werden muß. Die Kassette als Speichermedium ist speziell beim 64er noch lange nicht als tot zu bezeichnen. Alles in allem ist das Nordic Power Cartridge ein Modul, das sich in seiner gesamten Vielfalt und Arbeitsweise von allen bekannten Modulen abhebt und somit für jeden Freak, Spieler oder Programmierer ein absolutes Muß ist.

Markus Wiederstein

Positiv: einfache Bedienung, unterstützt durch umfangreiche deutsche Bedienungsanleitung, Grafik-Klau, Spriteeditor, Dia-Show Generator, arbeitet sehr schnell und zuverlässig, Laufwerke 1541/41c/71/81 mit Geräteadresse 8/9 werden unterstützt, schnelle Taperoutinen, Basicerweiterung, automatische Erkennung der Grafikmodi, auch beim Ausdrucken, Filecopy und Diskbackup integriert, stabiles bruchsicheres Gehäuse, Erweiterungsdiskette erhältlich und Updateservice Garantie.
Negativ: Es besteht die Möglichkeit, Raubkopien von kopiergeschützter Software zu erstellen. Die Programme sind in gefreezter Form ohne das Modul lauffähig.

Zwanzig Jahre danach

Programm: Harley Davidson, **System:** IBM PC, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Mindscape, Inc., USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Wer kennt ihn nicht, **den** Kultfilm der späten 60er und beginnenden 70er Jahre: *Easy Rider*! Peter Fonda und Dennis Hopper, die Hauptdarsteller des Streifens, jagten auf ihren Choppern durch die schier endlosen nordamerikanischen Prärien, leisteten Aussteigertum und sexueller Befreiung Vorschub. Angeödet von Alltagseinerlei und moralischer Prüderie schlüpften die beiden in ihre Cowboy-Boots, streiften die Fransenweste über und cruisten drauflos. Ziellos, planlos, nur weg, immer weiter!

Jetzt, zwanzig Jahre später – vielleicht zwanzig Jahre zu spät – legt die amerikanische Company **MINDSCAPE** ein Programm vor, das eng an die Geschehnisse im Film angelehnt ist: **HARLEY DAVIDSON**. Im Mittelpunkt des Spiels steht ein Aussteiger, der offenbar seinen beiden großen *Easy-Rider*-Vorbildern nacheifert. Er gibt seinen Job in Maine auf, steigt auf seine Harley und macht sich auf die Suche nach dem Abenteuer. Bevor man jedoch Maine verläßt, sollte man den dortigen Store aufsuchen, um sich für die Reise auszurüsten. Hier nämlich gibt es alles Wichtige zu kaufen: Ersatzteile für die Maschine, Klamotten (Jacken, Helme etc.; aber auch die Cowboystiefel fehlen ebensowenig wie die fiese Sonnenbrille) und so weiter und so fort.

Nun kann es losgehen. Zunächst begibt man sich auf den Highway, um Maine möglichst schnell hinter sich zu lassen.

Bernd gibt Gas – zum Glück nur auf dem PC...

Das Ziel heißt Sturgis, ein kleines Städtchen, das man innerhalb von zehn Tagen erreicht haben muß. Unterwegs kommt man an mehreren Ortschaften vorbei, wo man seine Maschine wieder auf Vordermann bringen und sie volltanken kann. Doch bleiben wir erst einmal „on the road". Die Fahrt entspricht dem, was man bei ungezählten Rennspielen schon oft genug erlebt hat. Und das sieht so aus: Joystick hoch zum Beschleunigen (es kann wahlweise auch mit Maus oder Tastatur gespielt werden), Feuer zum Einlegen eines der fünf Gänge, rechts/links für die gewünschte Fahrtrichtung. Entgegenkommenden Fahrzeugen und Hindernissen, wie beispielsweise Wasserlachen und Baumstämmen, muß selbstverständlich ausgewichen werden. Ferner sollte man immer ein Auge auf den Drehzahlmesser haben, um die Maschine nicht zu überheizen.

Unterwegs trifft man auf Anhalter, deren Fahrzeuge mit Motorschaden am Straßenrand liegengeblieben sind. Diese mitzunehmen lohnt sich unbedingt, denn sie sind durchweg weiblich und durchweg hübsch. Und so ein Mädel auf dem Sozius macht sich ja doch immer ganz gut, gelle? So weit zu dem, was so alles passiert. Aber auch ein Blick auf die technische Ausführung darf natürlich nicht fehlen, und hier wird's wahrhaft grauselig. Die Grafik kann man gerade noch so angehen lassen, die Animation hingegen kann man eigentlich kaum noch als solche bezeichnen. Keine Spur von „smoothem" Scrolling; Bäume, Fahrzeuge, die Mittelstreifen springen förmlich stückweise voran – würde ich das Ruckeln nennen, so würde ich den Programmierern damit noch stark schmeicheln. Und das kann ganz und gar nicht meine Absicht sein, wenn ich mir vor Augen halte, daß für das Game immerhin eine ganze Stange Geld verlangt wird. Eine runder „Hunni" für einen solchen Schrott – das ist wirklich hammerhart!

Leider wird es aber auch im späteren Spielverlauf nicht besser. Gelangt man nämlich nach öder und nerviger Fahrt zu einer der Städte zwischen Maine und Sturgis, so kann man hier Zwischenspiele einlegen. Insgesamt fünf verschiedene Wettbewerbe können in Angriff genommen werden, allesamt von der Idee her nicht übel, von der technischen Ausführung her dagegen absolut miserabel präsentiert. So gibt es über HARLEY DAVIDSON leider kaum etwas Positives zu berichten, abgesehen von dem grundsätzlich nicht schlechten Konzept. Was jedoch daraus gemacht wurde, ist schlimm, schlecht, schändlich, kurz gesagt: katastrophal. Bevor ich es vergesse: Sound hat das Programm natürlich auch. Hierzu O-Ton Michael: „Das soll AdLib sein? Ich brech' ins Essen!" Ich schließe mich an – guten Appetit!

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	7/1
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Erstklassiger Fisch

Programm: Shark, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark (Cass.), **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** 10, 15.

PLAYERS versetzt den Spieler in die wundersame Unterwasserwelt. Die beiden Reptilien Jim und Quintin haben die Meeresstation Atlantic 5 des Vereinigten Fischreiches in ihre Gewalt gebracht. Als Pilot des schlagkräftigen U-Bootes **SHARK** müßt Ihr insgesamt drei langwierige Level von den beiden Reptilien und ihren zahllosen Schergen säubern. Glücklicherweise ist Eure Kampfmaschine mit zahlreichen Spezialwaffen ausgerüstet, die das Spiel erst so richtig spielenswert machen. Neben 20 zielsuchenden Torpedos und 15 Sprengminen dürften vor allem die Springbomben von Interesse sein, denn mit deren Hilfe läßt sich ein Screen in kürzester Zeit von jeglichem Ungetier befreien. Selbstverständlich mag es schon erscheinen, daß nach dem Zerlegen einiger Gegner weitere Extraweapons in das eigene Repertoire aufgenommen werden können, die in späteren Stufen des Spieles unabdingbar sind.

Bei der Gestaltung der einzelnen Level haben die Programmierer ihrer Kreativität wirklich freien Lauf gelassen. So erwarten den Spieler auf seinen Touren durch die Unterwasserwelten dutzende von Barrieren, die es möglichst ohne Energieverlust zu meistern gilt. Raketenstellungen, Magnete, die das eigene U-Boot unentwegt anziehen, Unterwasservulkane, aus allen Rohren feuernde Kanonen – es ließen sich mit Sicherheit noch viele weitere Beispiele für die Vielfältigkeit von SHARK aufführen, doch auch schon anhand dieser vier dürfte der immense Spielspaß dieses Actiongames deutlich werden. Zu dem durchaus gelungenen Sound gesellt sich eine Spielgrafik, die im Low-Budget-Bereich zweifelsohne zur absoluten Spitzenklasse gehört. Schließlich machen die äußerst detailliert und farbig gezeichneten Grafiken jedes Spiel zu einem neuen Erlebnis. Exzellent geriet auch die Gestaltung der Sprites. Letztendlich bleibt mir bei **SHARK** nichts anderes übrig, als den ASM-Hitstern zu zücken...

Gut + billig! *Foto: C-64*

Torsten Blum

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	11

Winter CES, Las Vegas – Auftakt-Show der 90er

Die Computerzeit der 90er Jahre begann mit einem markanten Ereignis. Vom 6. bis 9. Januar trafen sich in Las Vegas, Nevada, Aussteller, Produzenten, die Presse und Endverbraucher zur „WINTER CES'90". Mit dabei im Kampfgetümmel um Neues auf dem Software- und Konsolenmarkt – die ASM-Redaktion. Aber: Es war keine große Schlacht und keine Sternstunde der Kriegskunst, waren doch die Nintendos, Segas, Genesis' und Turbografxs der zusammengestoppelten Armee der Homecomputer-Software-Anbieter an Stärke und Präsenz eindeutig überlegen. Die Entwicklungen auf dem US-Markt sind halt mit anderen Maßstäben zu messen; der „gewohnte" europäische Markt sieht da (noch) anders aus. Und da sich auch die Entwicklungen Anfang der 90er Jahre nicht im Handumdrehen vollziehen, bleibt hard- wie softwaremäßig (in den Staaten) zu konstatieren: Die Konsolen, allen voran NINTENDO, bilden bei den Sales die Spitze, gefolgt von IBM-PC, Amiga (!), Apple II, Apple Mac, C-64 und Atari ST, wobei in dieser Reihenfolge zwischen den einzelnen Systemen gewaltige Umsatzunterschiede vorherrschen.

The 1990 International Winter Consumer Electronics Show®

WEST HALL

WEST HALL EXHIBITS

FOOD SERVICE TAXIS

OUTDOOR MEETING ROOMS

Die „1990 International Winter Consumer Electronics Show", in der Kürze auch „CES" genannt, spielte sich für ASM in der „West Hall" ab. Die kleinste aller Ausstellungsflächen des Las Vegas Convention Center bot wie im vergangenen Jahr nur den Überachtzehnjährigen die Gelegenheit, sich hauptsächlich über neue Titel für die Konsolen zu informieren. Das ist halt Amerika! Daß dennoch einiges an Homecomputer-Software „abzustauben" war, verdankte man der Tatsache, daß viele Europäer neue Infos und Produkte in den Aktenkoffern hatten. Andere, ansässige Software-Häuser verblaßten geradezu mit ihren Ständen (die „standen" wirklich!) gegenüber den zum Teil groß aufgemachten kleinen „Häusern" der Konsolen-Abteilung. Etwas nervig für die Presse: Zahlreiche Softwarefirmen hatten sich Suiten in den umliegenden Hotels gemietet. So mußte man des öfteren reisen und konnte Termin- und Zeitpläne nicht einhalten! Die Intention der „Consumer" (die Kunden!): sich das anzuschauen, was die Kids (Hauptkunden!) gern selbst gesehen hätten. Die Intention der Software-Leute: sich mal wieder zu treffen und – natürlich – Lizenzen „auszutauschen".

Nachdem ich mich durch die interessanten Messestände der CD-, Video- und Hifi-Hersteller gewälzt hatte, stand ich im Freien, direkt vor dem Eingang zur Software-Ausstellung – der West Hall. Ausgerüstet mit der obligaten „Kreditkarte", die Namen und „Position" ausweist, machte ich mich unbeschwert und noch leichtfüßig auf den Weg durch die Halle. Ein freundlicher Wachposten gab mir allerdings zu verstehen, daß ich nur durch den „Entry" gehen dürfe; momentan befände ich mich beim „Exit". Auf meine Frage hin, ob das nicht egal sei und daß der „Ausgang" unendlich größer sei als der „Eingang" (wo sich dazu noch eine riesige Schlange formierte), entgegnete mir der Gute, es sei „against the rules", also gegen die Regeln. Diese Art von „Formalität" begegnete mir noch des öfteren im Land der unbegrenzten Möglichkeiten.

Nun gut! Ich also in die Schlange gestellt und meine Kreditkarte elektronisch prüfen lassen (wurde übrigens am ersten Tag ständig durchgeführt; selbst, wenn ich nur mal kurz zum Infostand oder zur Toilette pilgerte... Ein amerikanischer Kollege meinte: „Das machen die immer so. Damit werden die Besucherzahlen gefälscht.").

TURBO 16 GRAFX

ADVENTURE

SPORTS

ACTION

ARCADE

TurboGrafx-16.

Jetzt hatte ich das Eldorado erreicht; die ersten Stufen zum gewaltigen Tempel des „Neu-Amerikaners" **NEC** erklommen. Die *PC-Engine*, gerade erst Mitte November in den Staaten offiziell vorgestellt, heißt hier **TURBOGRAFX-16**, ist von eleganter Schwarzheit und unvorstellbarer Kostbarkeit, ist doch das Ding schon seit Ende des vergangenen Jahres ausverkauft. „Die Nachfrage ist so groß, daß wir momentan in einen echten Engpaß geraten sind", bemerkte NEC-Marketing Manager **Weissman.** Wer weiß? Tatsache ist, daß NEC alle in den USA derzeit verfügbaren Games für die TURBOGRAFX-16 am Stand ausstellte. Zur Freude vieler konnte man in aller Ruhe von Game zu Game pirschen, um sich die Gesamtpalette der Spiele auf dem TURBOGRAFX-16 anzuschauen. Schön auch, daß man jetzt endlich auch Hatz auf Strategie- und Adventure-Games machen kann, denn das doch „unverständliche" Japanisch wurde durch glasklares Amerikanisch ersetzt. Gleichzeitig löste sich auch ein Rätsel um die Namen bei *World Court Tennis:* Es handelt sich in der amerikanischen Version um eine fiktive Namensliste der Spieler (hallo, Torsten B.! Also doch nichts mit Ivan oder Boris, eh?). Und damit keine Mißverständnisse entstehen: Die amerikanische PC-ENGINE ist **keine** 16-bit-Maschine. Es handelt sich lediglich um eine erweiterte Form „unserer" Konsole, die – im Gegensatz zum japanischen „Original" – das CD-ROM-Interface bereits enthält, so daß jetzt „nur" noch das CD-ROM erworben werden muß, dessen Preis bei ca. 250 US-Dollar liegt.

Schlechte Nachrichten an dieser Stelle allerdings für alle „farbigen" (bevorzugt: grauen) Importeure: Die amerikani-

schen Karten sind mit denen aus dem Land der aufgehenden Sonne nicht kompatibel, obwohl sie dieselbe Größe haben, doch sollen diverse Taiwanesen schon fleißig am Entwikkeln eines speziellen Adapters sein.
Softwaremäßig geht die NEC aus Amerika ebenfalls ganz gut zur Sache! Über 30 (!) Games sind seit Erscheinen der Konsole erhältlich, die aber mit den japanischen Titeln zu 100% identisch sind, bis auf die Tatsache, daß jetzt auch wir, Englischkenntnisse vorausgesetzt, den Sinn der Sache, dank englischsprachigem Manual abraffen. Einzige Ausnahme: R-TYPE, dieses Game ist in Japan auf zwei HUcards verteilt worden, in den Staaten sind alle acht Level dieses Shoot-'em-Ups auf eine Karte „gepäckt" worden. Im CD-Bereich sieht es allerdings **noch** nicht ganz so rosig aus, zwei Titel sind bis zum heutigen Tage erschienen, nämlich FIGHTING STREET und WONDERBOY III – MONSTERLAIR, weitere Spiele für diese Art Datenträger (Super Albatros-Golf, Phantasm Soldier II) sind bereits angekündigt und dürften in kürzester Zeit in den Regalen der Händler stehen. Außerjapanische Zulieferer: **TENGEN** und künftig – so wollen es Gerüchte-**TYNE SOFT** oder **CINEMAWARE.**
Schade nur, daß NEC bisher in keiner Weise Interesse an einer **offiziellen** Einführung dieser Nobelkarosse (bzw. Konsole) in europäische Gefilde zeigt. So bleibt uns – dank der fleißigen deutschen Importeure – aber wenigstens die japanische Importkonsole erhalten.

★★★★★★★★★★★★★★

Interessante Präsentationen im Sieben-Minuten-Takt bot **SEGA** den Besuchern der Messe an! Das **GENESIS**-System, hierzulande SEGA MEGA DRIVE betitelt, ist nun aber eine „echte" 16bit-Maschine mit vielen Möglichkeiten. In großangelegten Anzeigen- und TV-Comercial-Kampagnen zäumt man das Pferd von hinten auf: Groß im Bild das Gerät der 90er-Jahre – SEGA MEGA („das wahre System der 3. Generation, das echtes Spielhallen-Feeling ins Wohnzimmer bringt. Gold-Standard...") – dahinter eine weitere „90er"-Maschine – das SEGA MASTER ("...verbesserte Konsole der zweiten Generation; preisgünstig; beste 8bit-Grafiken..."). Nun folgt der Nintendo („Standard der 80er-Jahre"), wo der Kommentar – naturgemäß – etwas knapper ausfällt („...hier spielt man die frühen Games der 2. Generation."). Das Schlußlicht bildet der Atari 2600, der als 70er-Held die 1.Generation dieses Genres vertritt.

Zurück zur GENESIS: Nach Aussagen von **VIRGIN/MASTERTRONIC** in Hamburg **soll** das MEGA DRIVE Mitte des Jahres auch bei uns offiziell zu erhalten sein. Der Preis: ca. 450 Mark. Die Maschine wird aller Voraussicht nach das „alte" SEGA MASTER-System ablösen. Wer von Master auf GENESIS umsteigen möchte, muß die 8bit-Module keinesfalls in den Mülleimer werfen. Eine Entsorgung ist nicht vonnöten, da der 16bit-SEGA die Dinger gern bei sich aufnimmt.
Die in Vegas vorgestellte Peripherie, so hofft man, wird sich dann auch bei uns einfinden.

Zu erwähnen sei hier nur der neue **Arcade Power Stick,** über dessen Bedienerfreundlichkeit detaillierter berichtet werden kann als über den Preis (steht noch nicht fest). Ein anderes Novum, auf das SEGA GENESIS setzt, ist **Telegenesis.** Mittels Modem kann man sich fernmeldemäßig mit 'nem Kumpel zusammenschließen und gemeinsam **BASEBALL** und **CYBERBALL** spielen. Auch hier kann zum Preis des Teils nichts Genaues gesagt werden; ebenso verhält es sich mit der Höhe der Telefonkosten...
Die Zahl der Zulieferer hat sich seit Einführung des SEGA-„Glasnost" erhöht. Einige Namen: **TENGEN, CAPCOM, CAROLCO, TECHNO SOFT, ATARI INC., ULTIMATE PRODUCTIONS** oder **WALT DISNEY COMPANY.** Einige Titel: **DR DOOM'S REVENGE, MOONWALKER, PAPERBOY, ROADBLASTERS** und **HARD DRIVIN'** kamen über den Umweg Homecomputer-Software zur GENESIS. Einen fantastischen Eindruck (schnell, gut steuerbar) machte vor allem HARD DRIVIN'. PAPERBOY hat 'ne „normale ST-Grafik" aufzuweisen, während MOONWALKER grafisch und spielerisch nicht zu überzeugen wußte. Gespannt warten wir auf **ZOOM** (3D-Geschicklichkeitsspiel), **DICK TRACY** (der Inspector Columbo des 16bit-SEGA), **SUPER BASKETBALL** (nach dem ersten Augenschein megamäßig!) und **HERZOG ZWEI** (ein klassisches Shoot-'em-Up mit deutschem Namen), während ASM in dieser Ausgabe u.a. **GOLDEN AXE** und **KUJYAKU II** (heißt in den Staaten **MYSTIC DEFENDER**) bereits präsentiert. Wollen mal sehen, wie stark sich in Deutschland die „offizielle" 16bit-Konsole durchsetzt. Grafisch gesehen – und das mag sowohl an der Programmierung als auch an meiner persönlichen Meinung liegen – ist GENESIS gegenüber der 8bit-Maschine PC-ENGINE nicht „haushoch" überlegen...

HERZOG ZWEI

CYBERBALL

SUPER BASKETBALL

MYSTIC DEFENDER

BASEBALL

ZOOM

GOLDEN AXE

Der neue ARCADE POWER STICK für 16bit

SPIDERMAN und CAPTAIN AMERICA lockten Zuschauer an. DR. DOOM'S REVENGS für GENESIS

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

An der „Monopolstellung" des **NINTENDO** gibt es, trotz verstärkter Bemühungen seitens SEGA und TURBOGRAFX-16, (noch) nichts zu rütteln. NINTENDO ist die US-Konsole schlechthin. Der NINTENDO wird auf dem großen Markt in Übersee in einem Atemzug mit IBM oder Apple genannt, noch vor Amiga (der auch „drüben" stark im Kommen ist!!!), ST oder C-64. Bezeichnend für den Bekanntheitsgrad der Video- (und Homecomputer-)Spiele: Selbst eine Boutique-Besitzerin in einem noblen Einkaufszentrum von Los Angeles weiß, was „Sache" ist. Originalton: „NINTENDO ist das Gerät, das die Eltern ihren Kids kaufen, um diese von der Straße zu holen!" Könnte das ein Grund für die gewaltigen Sales in den Staaten an Software allgemein sein? Benötigt die europäische Gesellschaft einen drastischen Anstieg der Kriminalität, um mehr Games an den Endverbraucher zu bringen? Doch: Genug der blödsinnigen Abschweifung; kommen wir zu anderen Facts!

DUNGEON MAGIC

SKY SHARK

Unglaublich, wieviele „Zulieferer" für das NES produzieren!

Die Anzahl der Zulieferer für NINTENDO ist derart groß, daß eine Auflistung derselben den Rahmen dieses Berichtes sprengen würde. Es ist schier unglaublich, welche Vielzahl von Titeln – einst über den Homecomputer-Sektor – Einzug in die graue Konsole gefunden haben. Hier nur einige Beispiele. Beginnen möchte ich mit **TENGEN:** Neu im Angebot sind **MS. PAC-MAN, HARD DRIVIN', R.B.I. BASEBALL 2, ALIEN SYNDROME, SHINOBI, ROLLING THUNDER, TOOBIN', ROAD RUNNER, VINDICATORS, FANTASY ZONE, XYBOTS, POLICE ACADEMY, LICENCE TO KILL** oder **SKULL & CROSSBONES.**

★★★★★★★★★★★★★★★

Wie gesagt, die Überschaubarkeit in Sachen neuen „staatlichen" NINTENDO-Titeln war kaum gewährleistet. Sicher jedoch ist, daß ich an kaum einem Stand in der „West Hall" ungeschoren an Games vorbei kam, die ich aus „alten" Homecomputer-Zeiten bereits kannte. Einfach erstaunlich – die Popularität des NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMS in den Staaten. Ich beschränke mich deshalb nur auf einige wenige Titel, die von renommierten Herstellern als Lizenz freigegeben wurden.

MEDIAGENIC hat neben einigen neuen Titeln für Amiga, PC & 64er (siehe an anderer Stelle!) ein paar – wie ich finde – anständige Titel zum NINTENDO gebracht. So präsentierte man bekannte Renner, die allerdings grafisch „nur" dem NINTENDO-Stand entsprechen, wie **GHOSTBUSTERS II, ARCHON,** dem Flug-Simulator **STEALTH A.T.F.** oder **THE THREE STOOGES.** Weiterhin heißt es im Hause MEDIAGENIC (mit den Labels **ACTIVISION, INFOCOM, CINEMAWARE, SIERRA ON-LINE** und **SYSTEM 3**), daß INFOCOM bereits Pläne geschmiedet hat, um Evergreens wie **HITCHHIKERS GUIDE TO GALAXY** oder **SHOGUN,** so laut INFOCOM-Boss **Robert Sears,** auf das NES zu übertragen. Mal sehen, was und in welcher Form dabei rumkommt!

Chris Evert & Ivan Lendl wurden von **ASMIK** verpflichtet, um sich aufzumachen, dem *World Court Tennis (PC-ENGINE)* das Fürchten zu lehren. **TOP PLAYERS TENNIS** ist das beste Tennis-Programm, das ich je auf dem NES gesehen habe. Leider konnte ich nur einen kleinen Einblick in dieses neue Produkt nehmen, hatte aber sofort das Gefühl, ohne Schwierigkeiten ins Spiel zu kommen.

Great new Stuff!

TOP PLAYERS TENNIS

Zwar sind die grafischen Fähigkeiten nicht gar so stark. Aber: Was spielt das schon für eine Rolle, wenn man unbändigen Spaß mit zu praktizierenden Volleys, Netzattacken, Slices oder Lobs hat? Ziel des Ganzen ist es, entweder in die Rolle einer der beiden Stars zu schlüpfen (oder sich selbst einen Spieler aufzubauen), um den Grand Slam zu gewinnen; d.h., vier Turniere in Folge (Australian Open, French Open, Wimbledon und die US Open in Flushing Meadow). Auch das Doppelspiel ist möglich (Mixed und mit bis zu vier Spielern!). ASM wird, sobald das Ding in unseren Gefilden auftaucht,

genauestens unter die Lupe nehmen.
Auch **TAITO** schwimmt weiter auf der NES-Welle. Das martialische Game um den Kampf gegen Drogenhändler **WRATH OF THE BLACK MANTA** zeigt sich trotz einiger Härten als gut spielbar und wird auch bei uns - falls es mal soweit ist - sicherlich Freunde finden. Weitere Action-Games: **INDIANA JONES** (sah nicht übel aus!), **DEMON SWORD** (Action mit 'ner Prise Adventure) und **SKY SHARK** (Doppeldecker-Baller-Spiel). Die echten Klopper TAITO's sind dagegen das phantastische **BUBBLE BOBBLE**, **CHASE H.Q.** sowie das Dungeons-&-Dragons-Programm **DUNGEON MAGIC.**

* * * * * * * * * * * * * *

THE PUNISHER heißt ein hartes, in New York spielendes Action-Game, das via **SOFTEK/ THE EDGE** bereits einigen bekannt sein dürfte. Es handelt sich hier um die „Vervollkommnung" eines weiteren Abenteuers aus der *Marvel Comics*-Serie.

* * * * * * * * * * * * * *

Auf dieser Messe achtete man mehr auf seinen Mitmenschen als gewohnt, wenn man den **SUNSOFT**-Badge an seine (ihre) Brust heftete. Bekam doch jeder Besucher eine Sicherheitsnadel mit Blech drumrum und einer Nummer. Diese Nummern wurde zweifach vergeben. Fand man nun seinen Zwilling, so qualifizierte man sich für den Großen Preis - 500 Dollar in Cash. Wichtiger für die NES-Leute: die neuen Titel der Company. **BATMAN** als Highlight folgten u.a **SPY HUNTER, BLASTERMASTER** und **XENOPHOBE.**

* * * * * * * * * * * * * *

Anmerkung: Alle genannten Titel wurden frei von der ASM-Redaktion ausgewählt. Wir können und werden keinen Anspruch auf Vollständigkeit der präsentierten Titel übernehmen. Es waren einfach zu viele, von denen einige sich in der Presse, andere gar nur auf dem (Lizenz-) Papier befanden.

* * * * * * * * * * * * * *

Iss ja immer wieder interessant, was sich so manche Leute einfallen lassen, um den Usern modernste Technik in puncto „Joystick" (fast schon ein veraltetes Wort!) näherzubringen. Der bereits vor einem Jahr vorgestellte, von **BRODERBUND** produzierte **UFORCE,** wurde erneut auf der diesjährigen Show präsentiert. **Maureen Fuentes,** eine Sprecherin der Company, erklärte mir, daß das Gerät im letzten Jahr weggegangen wäre wie warme Semmeln. Besonders in Verbindung mit *Mike Tyson's Punch Out* habe der UFORCE gezeigt, daß das „interaktive" Kontroll-Prinzip den Joystick oder das Pad ablösen könnte. Die Idee des UFORCE: Ein aufgeklappter „Doppelbildschirm„ reagiert auf die bloße Bewegung Eurer Hände. UFORCE soll nach Angaben von Maureen die Spielfreude erheblich steigern. Zudem wären mehr als 40 Prozent der NINTENDO-Games mit dem Teil steuerbar.

* * * * * * * * * * * * * *

Eine gänzlich neue Art von Steuerung - vielleicht noch futuristischer und interessanter - bietet **MATTEL** dem NES-User. **POWER GLOVE** heißt das Zauberwort, das so manchen Besucher in Erstaunen setzte. Spielerei? Wird sich rausstellen. Für etwa 80 US-Dollar erwirbt man in den nächsten Wochen in den Staaten eine Fehde-Handschuh, der es in sich hat! Man stelle sich vor: Wir streifen uns einen elektronischen Handschuh um, verbinden das Ding mit dem Gameport des NES, suchen uns ein geeignetes Spiel aus und stellen uns darauf ein. Der POWER GLOVE reagiert auf folgende Bewegungen: Hand nach vorn (Figur nach vorn); Hand zurückziehen (Figur nach hinten); Drehen der Handgelenks oder des Zeigefingers nach links oder rechts (links/rechts). Feuern können wir, indem wir Mittel- und Zeigefinger zusammenschnippen (auch „Dauerfeuer" denkbar). POWER GLOVE - ein Ding, das wirklich zu „handhaben" ist. Eigens für dieses Teil wurde eine Art 3D-Tennis-Breakout-Game entwikkelt, das alle Features des Handschuhs anspricht: **SUPER GLOVE BALL.** Wann dies Gerät und das neue Game bei uns zu haben sein wird, steht leider noch in den Sternen.

* * * * * * * * * * * * * *

Was ist besser? **GAMEBOY** oder **LYNX?** Diese Frage stellte man sich angesichts der offiziellen Vorstellung der neuen Handheld-Konsole **ATARI LYNX.** Auf den ersten Blick tendiert man zum LYNX-System (mehr dazu in diesem Heft!), das vor allem durch seine „Farbigkeit" und den ausgereiften Spielen bestiсht. Aber auch auf den zweiten Blick, trotz des relativ hohen Preises von etwa 400 Mark, muß man sagen, daß dieses Gerät erstaunlich gut ist. Bisweilen „bemerkt" man gar nicht mehr, daß man es mit einem LCD-Gerät zu tun hat. Irre! Die Titel, die allesamt aus dem Hause **ATARI/EPYX** stammen: **BLUE LIGHTNING, GATES OF ZENDOCON, ELECTROCOP, CALIFORNIA GAMES** (im Lieferumfang enthalten), **GAUNTLET 3** und **RAMPAGE.** Für **Martin Morrow,** Vize-Präsident der Atari Corporation, wird das

SUPER GLOVE BALL wurde speziell für den GLOVE entwickelt

Präsentation des Super-Handschuhs

ALIEN SYNDROME

TOOBIN'

BLACK MANTA

SHINOBI

POLICE ACADAMY

SKULL and CROSS BONES

LYNX sich „sicherlich ohne Zweifel auf dem Markt einen Spitzenplatz erobern. Das Gerät leistet 'ne ganze Menge und ist preislich nun wirklich teuer. Bedenke doch nur, was man für einen LCD-TV hinblättern muß! Die Technik ist jedenfalls spitze, und deshalb kann ich voll hinter der ganzen Sache stehen. Den Vergleich mit dem GAMEBOY brauchen wir nicht zu scheuen!"

Für den **NINTENDO GAMEBOY** hatten sich manchen Firmen auch sehr stark gemacht. Allerdings verblaßt die Software auf dem „Boy" gegenüber der Farbenpracht des LYNX'. Einige Neuheiten (USA): **TAITO** kommt mit dem kleinen Geschicklichkeitsspiel **FLIPUL** sowie den **SPACE INVADERS**, während sich **ASMIK** auf das „Digger-Dugger-Game" **BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD** verläßt. Für mich das absolut stärkste Game dieser Messe für den „Boy": **MALIBU BEACH VOLLEYBALL** von **ACTIVISION.** Der GAMEBOY ist zwar 200 Mark billiger als der LYNX (ca. 399), bietet aber leider nur einen Bruchteil an Spaß und Spannung.

ATARI contra NINTENDO: Wer macht das „Hand"-Rennen?

Martin Morrow von ATARI glaubt fest an das LYNX

Großer Andrang beim in den USA beliebten GAME Boy

Weiter auf Seite 99!

Torstens Low-Budget-Ecke

Der Februar wurde von uns kurzerhand zum Wonnemonat in Sachen Low-Budget erklärt, denn die einschlägigen Softwarefirmen waren in der Produktion jener „Billigspiele" so fleißig wie noch nie zuvor. Grund genug, eigens ein paar Seiten für diese Games zu reservieren, die in puncto Qualität ihren teueren Brüdern und Schwestern zumeist in nichts nachstehen. Vielleicht setzen einige Softwarehäuser ja noch kräftig einen drauf, so daß diese bislang einmalige Low-Budget-Ecke des öfteren Euer Spielerherz erfreuen kann.

Only Extras

Programm: Tanium, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark (Cass.), **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** [10], [15].

Zur Story von **TANIUM** gibt's wohl nicht viel zu sagen, außer daß die Programmierer von **PLAYERS** wieder einmal voll auf den intergalaktischen Weltraumkrieg gesetzt haben. Schon nach wenigen Lademinuten flimmert das etwas spärlich gehaltene Titelbild auf dem Screen, zum Zeichen, daß sich die altbewährte Datasette endlich dem Bandende genähert hat. Im Vergleich zu manch' anderem Actiongame im Low-Budget-Bereich kann TANIUM mit keinerlei fetzigem Titelsound aufwarten, was nicht nur die Soundfetischisten unter Euch enttäuschen dürfte. So bleibt einem schließlich nichts anderes übrig, als mit gesenktem Haupte den Firebutton zu malträtieren, um in das eigentliche Spiel zu gelangen.

In diesem geht es aber ganz gut zur Sache. Mit dem etwas zu mickrig geratenen Raumgleiter durchquert der Spieler bei TANIUM unzählige, horizontal scrollende Welten – ständig auf der Suche nach neuen Aliens, die sich mittels Bordkanone zerlegen lassen. Aber keine Angst, diese feindlichen Raumschiffe lassen nicht lange auf sich warten. In ständig variierenden Angriffspattern schwirren die Zielobjekte vor des Spielers „Flinte" umher, mehr als ihm dies lieb sein mag. Gerade in der Anfangsphase erweist sich nämlich Euer Raumschiff als äußerst träge und schußlahm, so daß die Aliens oft ein leichtes Unterfangen mit Euch haben. Doch zum Glück gibt's nach erfolgreichem Abschuß eines gesamten Flottenverbandes zahlreiche Extras zu ergattern, die in Form von Speed-up's oder Fire-Boost's über den Screen fliegen. Von Zeit zu Zeit könnt Ihr auch Eure Geschicklichkeit beim Durchqueren von Barrieren sowie Eure Schußfestigkeit bei Duellen mit vielen Zwischengegnern unter Beweis stellen. Alles in allem erwartet den Spieler ein echtes Ballerfest, das ihm einiges abverlangen dürfte. Leider sieht es im technischen Bereich von TANIUM nicht ganz so rosig aus. Sieht man einmal von den spärlichen Soundeffekten ab, so sticht einem vor allem eine Spielgrafik ins Auge, welche heutigen Ansprüchen in keiner Weise gerecht wird. Zwar wirken Scrolling und Sprite-Animation recht sauber bzw. flüssig, doch bekommt der Spieler in Sachen Farbenvielfalt und Detailreichtum nicht besonders viel zu sehen. Auch bei der Kollisionsabfrage haben es die Macher nicht so genau genommen, stellt die Hintergrundgrafik doch keinerlei Bedrohung für das eigene Raumschiff dar. Trotz aller Kritikpunkte ist TANIUM für einige Alien-Jagden gut.

Torsten Blum

Die Gegner in einer von vielen Pattern

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Knallhart

Programm: Cobra Force, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark (Cass.), **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** [10], [15].

Wieder einmal liegt es ganz allein in den Händen des Spielers, die Fahne der eigenen Nation hochzuhalten, sprich: das eigene Vaterland gegen eine feindliche Übermacht zu verteidigen. Nur mit einem kleinen Heli ausgerüstet, macht Ihr Euch bei **COBRA FORCE** auf die Jagd nach gegnerischen Flugzeugen, Raketenstellungen und sonstigen Bodenzielen. Das eigentliche Hauptziel einer jeden Mission dieses neuen Actionspieles von **PLAYERS** besteht jedoch darin, eigene Geiseln aus den Klauen der Invasoren zu befreien. Des weiteren müssen aber noch alle Raketenstellungen dem Erdboden gleichgemacht werden – will man in den nächsten Level gelangen. Ganz zu schweigen von dem Endgegner...

Von der eigentlichen Grafik her gibt's an COBRA FORCE nicht allzuviel zu meckern. Meines Erachtens haben sich die Macher beim Zeichnen einige Mühe gegeben, wie sich leicht an den abwechslungsreichen Grafiken ersehen läßt. Allerdings soll auch nicht verschwiegen werden, daß es in diesem Game phasenweise auf allerengstem Raum zur Sache geht. So nimmt zwar der eigentliche Actionscreen gut zwei Drittel des Bildschirmes ein, doch bleiben dem eigenen Heli bei einigen Hindernissen nur äußerst kleine Durchlässe. Das größte Problem von COBRA FORCE liegt also eher im akkuraten Steuern als in den unzähligen gegnerischen Einrichtungen. Etwas nervig wirkt sich allerdings das recht langsame Spieltempo aus, bei dem der anfangs recht große Spielspaß schnell in Langweile auszuarten scheint. Glücklicherweise ist der eigene Hubschrauber noch mit einigen Finessen wie Infrarot-Raketen oder Bömbchen ausgestattet, so daß wenigstens in diesem Bereich für Abwechslung gesorgt sein dürfte.

Insgesamt gesehen stellt COBRA FORCE einen würdigen Vertreter für den Low-Budget-Bereich dar, der vor allem in grafischer Hinsicht zu überzeugen weiß. Beim Sound geht es dagegen etwas holprig zu.

Torsten Blum

Fotot: C-64

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Gongschlag zur letzten Runde

Programm: Street Cred Boxing, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, **Preis:** 12 Mark (Kassette), **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** 10.

Es ist nicht lang her, da ereignete es sich, daß der englische Budget-Produzent **PLAYERS** sein *Street Cred Football* verzapfte. Es handelte sich bei diesem Game um ein Fußballspiel der allerübelsten Sorte, das selbst seinen niedrigen Preis in keinster Weise rechtfertigen konnte. Nun müssen User und Tester entsetzt feststellen, daß PLAYERS offensichtlich eine ganze Street-Cred-Reihe im Schilde führt. Mit **STREET CRED BOXING** nämlich kam nun erneut ein Sportspiel heraus. Schon der Titel läßt erahnen, daß sich das Gameplay in den Straßen und Hinterhöfen einer Großstadt abspielt.
Ein Blick in die Anleitung bestätigt diese Vermutung umgehend; weiterhin erfahren wir, daß es gilt, sich gegen sechs Raufbolde zur Wehr zu setzen, die Joe Lebrinskis Boxschule aufmischen wollen. Dieser nämlich ist nicht nur des Spielers Freund, sondern er steht auch mit 50.000 Dollar bei einem fiesen Geschäftemacher in der Kreide. Nun also gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder treibt man die Bucks auf (was PLAYERS jedoch aus dramaturgischen Gründen offenbar abgelehnt hat), oder man verdrischt alle sechs Gegner und schafft so das leidige Problem aus der Welt. Dies ist im wesentlichen der Unterschied zu *Street Cred Football*, denn ansonsten ist das neue PLAYERS-Machwerk von derselben miserablen Qualität wie sein Vorgänger. Grafik, Animation und Sound (so man denn von letzterem überhaupt sprechen kann) sind schlicht und einfach indiskutabel. Auch von einem Billigspiel sollte man meiner Ansicht nach etwas mehr erwarten können als ein auf die Schnelle in Szene gesetztes, in keiner Beziehung zufriedenstellendes Programm.

Nur ein kurzes Intermezzo: die Trainingsrunde (C-64)

Zu Beginn des traurigen Spiels darf zunächst einmal bis zum Blödsinn gerudelt werden, um die Kämpfer durch Training fitzumachen. Danach geht es in die Straßen, wo man stupide auf alles einprügelt, was sich in den Weg stellt. Keine Spur übrigens von Boxtechnik und den Feinheiten, die den Reiz des Boxsports ausmachen. Bleibt also nur zu hoffen, daß PLAYERS seiner Street-Cred-Reihe bald ein Ende setzt oder aber zumindest demnächst bessere Qualität vorlegt.

Bernd Zimmermann

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Bärenstark für nur zehn Mark

Programm: Spooked, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark (Cass.), **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** 10, 15.

Als erfolgloser Geisterjäger im Kleinformat erhaltet Ihr bei **SPOOKED** den Auftrag Eures Lebens. Schließlich gilt es, ein seit Jahren verlassenes Haus von angeblich dort hausenden Geisterscharen zu befreien. Soweit zur Story von **PLAYERS** Beitrag zum allseits beliebten Thema *Ghostbusters*. Das eigentliche Spiel erinnert jedoch vom Aufbau her viel eher an Klassiker wie z.B. *Hexenküche*, als daß man Parallelen zu aktuellen Softwarehits ziehen könnte. Zu Beginn des Spieles sieht sich der Spieler der unangenehmen Situation ausgesetzt, sich unzählige Totenköpfe und Geister, die den Bildschirm unsicher machen, vom Leibe halten zu müssen. Zu diesem Zwecke empfiehlt es sich erst einmal, einiges herumkreuchendes Gewürm aufzusammeln, da dieses die Ingredienz für einen wirksamen Zaubertrank darstellt, mit dessen Hilfe sich die Schlagkraft unseres Geisterjägers wesentlich erhöhen läßt. Des weiteren muß der Spieler noch einige spezielle Zaubertränke brauen, um so den Zugang zum Herrscher der Geisterwelt zu erlangen. Erst wenn er diesen in einem „packenden" Galgenmännchen-Duell (!!) geschlagen hat, winkt eine satte Prämie für die Vertreibung der Geister. SPOOKED dürfte vor allem für die Joystickartisten unter Euch interessant sein, die auf Geschicklichkeitsspiele in gewohnter Hüpf-Kletter-Spring-Manier stehen. Wildes Herumballern führt in diesem Actiongame zu keinem Zeitpunkt zum Ziel, besteht die Hauptaufgabe doch vielmehr darin, die weitverzweigten Gangfluchten des Hauses gründlich nach Zauberspells und anderen Finessen zu durchsuchen, wohlgemerkt ständigen Angriffen der Geister ausgesetzt. Die technische Seite kommt bei SPOOKED ebenfalls nicht zu kurz. Ein recht passabler Sound sowie einige Soundeffekte tragen ebenso zum „puren" Spielvergnügen bei wie auch eine recht detaillierte Grafik, die ihrer Zeit aber etwas nachhinkt. Lediglich die Sprites fielen äußerst kärglich aus und erinnern an längst vergangene Tage. Das screenweise „Umblättern" mag man den Programmierern fast noch verzeihen, denn es hemmt den Spielfluß nur unwesentlich. Alles in allem darf man mit diesem PLAYERS-Spiel zufrieden sein.

Torsten Blum

SPOOKED, auf dem C-64 fotografiert

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Was soll das?

Programm: Fire, **System:** PC, Atari ST (beides getestet), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** New Deal Productions, Frankreich, **Muster von:** The Software Business, England.

Mit Ballerspielen ist es wirklich ein Kreuz! Gerade hat man da ein supergutes Game (Robo Kid) zum Hit gemacht, da kommt auch gleich wieder die Enttäuschung. Mit Enttäuschung ist **FIRE** von **NEW DEAL** gemeint. Also, wirklich chaosmäßig! Viel weniger hätte man sich zu einem Ballerspiel gar nicht mehr einfallen lassen können.

Um die Handlung von FIRE mal kurz zu umreißen: Man startet mit einem (in der PC-Version schlecht animierten) Hubschrauber Angriffe gegen die Drogenmafia. Man soll Hubschrauber und Heißluftballons abschießen, Geiseln retten, Kokastrauchplantagen und Raffinerien zerstören, U-Boote finden und dann versenken – praktisch die Welt vor dem sicheren Untergang retten (so hört es sich zumindest an). Das alles kann man der Anleitung entnehmen – doch wenn man die nicht hätte...

Aus dem Programmablauf selbst jedenfalls ist das nicht ersichtlich. Schon allein in Level eins hätte ich beinah die Krise gekriegt! Ich will mal beschreiben, was da los war: Himmel blau, Boden grün. Die Mission lautet, alle „aircrafts" zu zerstören – und das immer in dieser Reihenfolge: ein Hubschrauber, ein Heißluftballon, ein Hubschrauber, ein Heißluftballon, ein Hubschrauber, ein Heißluftballon... Die PC-Grafik ist einfach nur schlecht, öde und völlig einfallslos gestaltet. Die einzigen Farben, die die Macher des Spiels zu kennen scheinen sind: Gras-Grün, Grau-Blau und Backsteinrot. Die Sprites ruckeln bei der PC-Fassung gar so schlimm, daß der Hubschrauber, mit dem man fliegt, zeitweise überhaupt nicht mehr zu sehen ist. Etwas besser ist dementgegen die ST-Ausführung gelungen, wenn man auch hier jedoch nicht von einer Meisterleistung sprechen kann. Zum Spielablauf habe ich nur zu sagen, daß er schnöde ist. Schnarch! Das einzige halbwegs Akzeptable ist der digitalisierte Titelsound (Heavy Metal). Nur, das bringt einen auch nicht gerade weiter, denn man kauft sich ein Game – wie der Name ja schon sagt – um zu spielen. Daß die Motivation gerade ausreichend ist, um abends besser einschlafen zu können, brauche ich ja eigentlich gar nicht mehr zu erwähnen.

Übrigens: Auch die Anleitung ist eine einzige Katastrophe. Da heißt es beispielsweise *„Gebrauchen Sie Ihren 'Joystick' für die drei Auslegungen: behandeln Sie den Stiel, um dem Kampfhubschrauber die gewählte Richtung zu geben."* oder *„Im Mitte der Wüste im Mittlerem Orient..."*, und es ist auch von *„zivilierten Ländern"* die Rede. Was hier *zivilìert* ist, und was nicht, das wäre wohl kaum noch in Frage zu stellen. Tja, bliebe noch der letzte Punkt: Preis/Leistung. Ja, einen Preis hat das Game, und zwar 80 Huhns. Aber das einzige was man für die Kohle bekommt: einen guten Titelsound. Da wäre nur noch zu hoffen, daß die Leute, die das Spiel schon gekauft haben, auch Heavy Metal-Fans sind! *Sandra Alter*

	ST/PC
Grafik	7/5
Sound	8/4
Spielablauf	5/5
Motivation	3/3
Preis/Leistung	3/3

FIRE – Amiga-Version. Diese flatterte erst „nach" Redaktionsschluß bei uns rein.

Schneewittchen killt die sieben Zwerge

Programm: Fred, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, PC, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** UBI-Soft, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Es war einmal ... Mit diesem, uns allen gut bekannten Satz könnte **FRED**, das neue Game von **UBI-SOFT**, beginnen. Fred heißt auch unser Held, der im mittelalterlichsten Mittelalter lebt. Er ist ganz erpicht darauf, sein holdes Weib wiederzufinden, welches ihm von einer schwarzen Macht namens Ultimor entrissen wurde. Ihr könnt Euch sicher schon denken, daß da diesmal nichts mit Laser, Teleport oder ähnlichem abläuft. Ganz im Gegenteil, Fred ist ganz primitiv mit Schwert und Pfeil und Bogen ausgerüstet. Auf alles gefaßt, zieht er nun los, die Angebetete zu suchen. Dabei kommt er durch Wälder und in gespenstisch aussehende Burgen. Auf seinem Weg ist es unter anderem auch seine Aufgabe, Gegenstände aufzusammeln, die ihm nützlich sein können. Das hört sich ja noch alles ganz harmlos an. Ultimors Macht jedoch ist nicht zu gering einzuschätzen, denn ihm gehorchen viele treue Diener in Gestalt von Zwergen, Schlangen, großen schwarzen Vögeln, Bluthunden, Spinnen u.v.m. Die Zwerge sind Freds gefährlichste Feinde, denn sie lassen sich einiges einfallen, um ihn aufzuhalten. Mal stecken sie, fast unverwundbar, in Ritterrüstungen, dann wieder schießen sie mit Feuerbällen oder bringen Fässer ins Rollen. Außerdem sind sie nur halb so groß wie Fred selbst; deshalb hat er auch etwas Schwierigkeiten, sie mit seinen Pfeilen zu treffen. Wenn er nämlich aus dem Stand schießt, gehen seine Pfeile genau über den Kopf seiner Widersacher hinweg. Er muß schon in die Hocke gehen, um einen dieser Gnome treffen zu können. Tja, und die lassen natürlich keinen Versuch aus, unseren Hero plattzumachen.

Fred selbst ist aber natürlich auch nicht ganz so hilflos. Er kann insgesamt acht verschiedene Funktionen ausführen: rückwärts springen, stehen und hocken, vorwärts springen, gehen und sich dabei halb überschlagen, vorwärts gehen, auf und ab bewegen und dabei die Dimension wechseln und abrollen. Die anfangs schon erwähnten Waffen kann er natürlich auch benutzen. Mit dem Schwert kann er zuschlagen und mit Pfeil und Bogen schießen, wobei die Richtung, in die die Pfeile geschossen werden sollen, individuell bestimmt werden kann (auch nach oben). Wenn er einen seiner Gegner erledigt, entspricht das „Ableben" ganz der Manier von Magiern. Sie fallen nicht um, sondern es bleibt ein kleines, orangefarbenes Rauchwölkchen, welches sich nach kurzer Zeit dann ganz in Nichts auflöst. Diese ganzen „zauberhaften" Effekte werden noch durch die FX verstärkt. Wenn Fred einen der Trolle getroffen hat, ertönt z.B. ein „Buff", oder ein hämisches, hohl klingendes Gelächter ist zu vernehmen, wenn es keinen Ausweg mehr für ihn gibt. Die Szenerien, in denen sich der tapfere Rittersmann bewegt, wirken allesamt düster und unheimlich. In den Wäldern, durch die er wandern muß, findet man Pilze, moosbedeckte Steine, Sträucher, Felsen mit klitzernden Kristallen und alles, was eben sonst so zu einem richtig finsteren Wald gehört. Die Burgen, in die Fred's Weg führt, sind eher karg gestaltet. Man könnte da vielleicht eher von Verließen reden. Da aber machen's die Requisiten, wie Riesenspinnen oder Bluthunde. Das hört sich doch alles ganz schön gruselig an, oder? Also, ich für meinen Teil möchte nicht in Fred's Haut stecken (ich hasse Spinnen!!!).
Alles in allem ist FRED eine wirklich gut gelungene Mischung aus einem Action- und Adventuregame, da kann man wirklich nicht meckern. Die Grafiken sind gut, abwechslungsreich und farblich passend gestaltet. Die ganze Idee des Games, man könnte die Handlung ein bißchen mit der Nibelungen-Sage vergleichen (aus Fred müßte man dann nur noch „Sieg-Fred" machen), ist originell und witzig umgesetzt. Die Sprites, von denen es mehr als genug gibt, sind gut animiert und gleichen sich selten. Auch am Sound habe ich absolut nichts auszusetzen, die Musik sowie die FX sind in Ordnung. Das einzige, womit ich anfangs etwas Schwierigkeiten hatte, war die Steuerung. Sie funktioniert über Joystick, und da Fred acht verschiedene Bewegungen ausführen kann, mußte ich erstmal eine Weile üben, ehe ich ihn richtig in den Griff bekam.
Punkte kann man bei diesem Spiel nicht bekommen. Es gilt lediglich die Geliebte aus den Händen Ultimors zu erreichen.

Eine Anzeige am unteren Bildrand verrät, wieviel Energie man noch hat und welche Gegenstände aufgesammelt wurden und nun zur Verfügung stehen. Die Energie ist in Form von drei Äpfeln dargestellt; immer, wenn Fred verletzt wird, wird ein Stück vom Apfel aufgegessen. Ich finde, daß das wirklich gute Ideen sind, denn endlich weicht man mal von diesen schnöden Spielstandanzeigen ab.
Grafik, Sound und Ideenreichtum rechtfertigen somit auch den Preis. Wirklich ganz gut gelungen, was da aus dem Hause UBI-SOFT bei uns reingeflattert kam. Dem Kauf dieses Spiels steht meiner Meinung nach nichts im Wege, absolut korrekt!

Sandra Alter

Es ist doch wirklich wie verhext... *Foto: Atari ST*

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Spiel, Satz & Sieg

Es tut sich was auf dem deutschen Softwaremarkt! Ehemals Anhängsel und dankbares Objekt ausländischer Softwarefirmen, beginnen nun deutsche Firmen aus dem Boden zu sprießen. Doch die schnelle Mark ist nicht mehr zu machen, denn was letztendlich im harten innerdeutschen Konkurrenzkampf zählt, ist Qualität. Und daß es mit einer guten Idee und dem nötigen technischen Know-How möglich ist, den Großen das Fürchten zu lehren, bewies BLUE BYTE! Die beiden Programmierer und Firmengründer Thomas Hertzler und Lothar Schmitt produzierten mit GREAT COURTS das erste brauchbare Tennisspiel für 16-Bit und konnten auch international einen beachtlichen Erfolg verbuchen. GREAT COURTS bekam die Auszeichnung des Tilt d'Or, das folgende Produkt TWINWORLD ziert ein ASM-Hit. Und wie es nun weitergeht mit dem deutschen Newcomer, hat ASM vor Ort recherchiert!

Der eine: Lothar Schmitt, bayrisches Naturell und Tennisfan.

Der andere: Thomas Hertzler, kühler Kopf aus dem Ruhrpott mit Kaffeepott.

Nach dem Erfolg von GREAT COURTS und dem Hüpfspiel TWINWORLD haben die beiden Erfolgsknaben erstmal kräftig investiert, um auch langfristig im Geschäft mitmischen zu können. So ist man nun seit dem 1. Dezember in eigene Büroräume in Mülheim umgezogen, mitten im Ruhrpott – und von der Autobahn aus direkt erreichbar. So nebenbei stammt Thomas Hertzler auch aus Mülheim, was die Wahl der Niederlassung natürlich vereinfachte.

In den eigenen Räumen sind nun alle Produktionsphasen integriert: Von der Konzeption über die Programmierung (für ST, Amiga, PC und demnächst C-64) bis hin zu Grafik und Sound. Bei BLUE BYTE legt man viel Wert darauf, möglichst alle Konvertierungen eines Produktes selbst zu machen, denn man hat schon vielfach die Erfahrung gemacht, daß Konvertierungen, die außer Haus programmiert wurden, qualitativ doch oft zu wünschen übrig ließen – und das ist schlecht fürs Image.

Aus diesem Grund wurde der Personalstamm von BLUE BYTE „kräftig" aufgestockt; drei Angestellte und ein „Freier" sollen für Top-Quality „Made in Germany„ sorgen. Zur Crew gehören: Armin Gessert, der *Giana Sisters* für den C-64 programmierte und die PC-Fassung von GREAT COURTS besorgte, der Grafiker Thorsten Knob und der Soundmensch Heiko Ruttman (Codename: „Stock, Aitken, Ruttman"), dem die Erwähnung des Wortes *Oktalyzer* kalte Schauern über den Rücken jagt. Zusammen mit Lothar Schmitt und Thomas Hertzler macht sich diese schlagkräftige Truppe daran, mit vielversprechenden Produkten den Computerfreaks das neue Jahrzehnt zu versüßen. Als nächstes Spiel wird zunächst **KNIGHT AND FIGHT** auf dem Markt erscheinen, bei dem BLUE BYTE wiederum das Genre der Jump-and-Run-Games bemüht. Der Spieler steuert diesmal einen Helden der Neuzeit durch drei Burgen des Mittelalters zusammen mit einem kleinen Jungen, der ihm überallhin folgt. Die einzelnen Etagen der Burgen sind im Querschnitt dargestellt, also quasi durchsichtig. Neben viel Sucherei, heiklen Hüpfaktionen und Kämpfen gegen schwarze Ritter kommt der Humor ebenfalls nicht zu kurz: In der Folterkammer wird der Held z. B. auf halbes Format zusammengestampft, und die große Axt ist wahrlich nicht zum Hauen da... – aber wartet's mal ab!

BLUE BYTE hat jedoch nicht vor, sich auf ein bestimmte Spielegattung zu spezialisieren, vielmehr möchte man dem Spieler mit einem vielfältigen Angebot zeigen, daß man in allen Sparten was drauf hat. So sind neben KNIGHT AND FIGHT noch zwei weitere brandheiße Projekte in Arbeit, die's in sich haben und die wir an dieser Stelle schon anreißen können. Unter dem Arbeitstitel **BATTLEISLE** ist ein knallhartes Strategiespiel in Arbeit, zu dem Lothar durch *Nectaris* inspiriert wurde. Lothar ist eingefleischter PC-Engine Fan und war von *Nectaris* begeistert, meint aber, daß man da „noch einiges besser machen kann". Ziel von BATTLEISLE wird es sein, gegen den Computer oder einen Mitspieler den Kampf um verschiedene Inseln zu gewinnen. Verschiedene Waffensysteme mit unterschiedlicher Beweg-

Geschäftig: Lothar an seinem Arbeitsplatz samt ST, Amiga und einem schicken Joystick.

Die Stammbesatzung von links nach rechts: Armin Gessert, Thorsten Knob und Heiko Duttmann.

Exklusiv aus den geheimen Blue-Byte-Labs: Ein erster Schnappschuß von dem nagelneuen Hüpfspiel KNIGHT + FIGHT, das demnächst erscheinen wird.

lichkeit können gezogen werden, feindliche Einheiten werden in Actionsequenzen angegriffen, Seehäfen können besetzt und Fabriken zum Bau neuer Waffen besetzt werden. Natürlich sind das viele kriegerische Spielelemente, doch liegt die Betonung bei BATTLEISLE – genau wie bei *Nectaris*- auf den strategischen Elementen, wobei der Bezug zur „Realität" auch grafisch bewußt zurückgedrängt wird. Bislang steht erst der grobe Konzeptrahmen von BATTLEISLE, einige Grafiken sind jedoch schon gezeichnet und machten mir den Mund wässrig. Ende dieses Jahres soll das Programm dann veröffentlicht werden – ob uns da ein Weihnachtshit ins Haus steht?

Ebenfalls in diesem Jahr wird noch ein rassiges Ballerspiel Spielerherzen höher schlagen lassen. Dieses Projekt mit dem Arbeitstitel **KOYA** ist noch so neu, daß selbst die Macher noch nicht wissen, wie das Spiel letztendlich aussehen soll. Fest steht jedoch, daß die Spielfigur (kein Raumschiff o.ä.) sich unter der Erde befindet und durch die Aufnahme der richtigen Waffen bis zur Oberfläche durchkämpfen muß. Der Rest ist bislang noch nicht spruchreif, soll es aber in Kürze werden. Auf dem Markt werden wir KOYA ebenfalls in der zweiten Jahreshälfte begegnen.

BLUE BYTE wird den Vertrieb für alle neuen Spiele voraussichtlich wieder **UBI SOFT** übertagen, hat man doch mit den Franzosen in punkto Werbung und vor allem Verkauf gute Erfahrungen gemacht. Eine feste Vertragsbindung soll es jedoch nicht geben, denn BLUE BYTE legt Wert auf Eigenständigkeit und will sich nicht von einem großen Vertrieb abhängig machen. Im Vordergrund steht vor allem auch die Image-Pflege, denn man möchte mit BLUE BYTE ein populäres Label schaffen, das für Qualität steht. Aus diesem Grund soll die Entwicklung von Spielen für alle Systeme im eigenen Haus noch vorangetrieben werden, andererseits sind auch Angebote von außen willkommen.

Die Marktentwicklung schätzen sowohl Lothar als auch Thomas recht positiv ein, denn „der Markt boomt noch". Insbesondere die Verkaufszahlen bei den diversen Konsolen sind ein appetitlicher Happen, von dem BLUE BYTE auch gern ein Stückchen hätte. Zwar sind die Konsolen hierzulande noch nicht so stark im Verkauf, doch aufgrund ihrer internationalen Bedeutung sowie dem Wegfall des Raubkopierproblems wäre eine Spieleproduktion z.B. für die PC-Engine lukrativ. Im übrigen ist gerade die PC-Engine der Liebling der Firma: Lothar spielt momentan am liebsten TIGER HELI (gefolgt von STUNT CAR RACER und TWINWORLD), und Thomas steht total auf NECTARIS und sämtliche Flugsimulatoren. Abgehoben sind die beiden deshalb noch lange nicht. Gefragt sind nämlich ausgefeilte Konzepte, gute Planung und ein gut strukturierter Firmenaufbau – was soll da noch schiefgehen?

MICHAEL SUCK

Sie tragen ihn mit Fassung, den „Tilt d'Or" – eine Auszeichnung des französischen Softwaremagazins „Tilt".

Ebenfalls geschäftig: Ein Blick in das Allerheiligste von Thomas Hertzler.
Fotos (7): msu

Konvertierungen

Konvertierungen auf einen Blick

Programm: Blue Angel 69, **System:** Atari ST, PC mit mind. 384 KBytes, CGA, EGA, VGA (alle getestet), **Preis:** ST ca. 45 (!) DM, PC ca. 55 (!) DM, **Hersteller:** Magic Bytes, **Muster von:** Magic Bytes Verlag, Postfach 2144, 4830 Gütersloh.

Wenn eine(r) einen Strip tut, dann hat er zu erzählen. Zumindest *ich* weiß stets 'ne Menge zu berichten, wenn mal wieder ein Programm auf meinem Tisch landet, daß in irgendeiner Weise mit mehr oder weniger bekleideten Frauen zu tun hat. Na ja, wenn schon als der *Russ Meyer* des Tronic-Verlags verschrien, dann kann ich wenigstens zugeben, daß die halbnackten Mädels bei **BLUE ANGEL 69** ganz gut aussehen und durchaus zu gefallen wissen.

Mit Strippoker haben die Digi-Damen allerdings nichts mehr gemein. **MAGIC BYTES** hat sie unter ein acht mal acht Felder großes und mit Spielsteinen belegtes Spielfeld gepackt, das es nachfolgend aufzudecken gilt. Wahlweise allein gegen den Compi (drei Schwierigkeitsgrade) oder einen zweiten Mitspieler werden abwechselnd die Spielsteine gezogen. Die Spielsteine sind entweder rot oder violett und haben alle einen bestimmten „aufgedruckten" Wert. Wer nun einen violetten Stein zieht, bekommt dessen Wert seinem Punktekonto gutgeschrieben, beim roten Stein wird der entsprechende Wert abgezogen. Damit nicht nur die violetten Steine gezogen werden, liegt dem Spielablauf eine simple, aber wirkungsvolle Spielidee zugrunde: ein Spieler zieht seine Steine nur aus waagerechten Reihen, der andere nur aus senkrechten. Dabei muß die jeweils waagerechte oder senkrechte Reihe dort durchlaufen werden, wo der letzte Stein gezogen wurde. So einfach ist das! Oder doch nicht? Jedenfalls hört es sich schlimmer an, als es wirklich ist, denn man hat relativ schnell den Spielablauf begriffen. Gewonnen hat, wer am Ende eines Spieles den höheren Punktestand hat. Nur wenn der „menschliche" Spieler den Compi besiegt hat, geht's eine Runde weiter, und das Bild der Digi-Dame wird freigegeben (Lechz!).

Nach der 64er- und der Amiga-Version dürfen sich nun auch die **ATARI-ST**- und **PC**-User daran versuchen, Gehirnschmalz gegen digitalisierte Bilder einzutauschen. Sowohl beim ST als auch beim PC kam dabei fast eine 1:1-Umsetzung der hervorragenden Amiga-Version heraus. Soundmäßig sind dabei natürlich leichte – beim PC etwas kräftigere – Abstriche zu machen, grafisch blieb nahezu alles beim alten. Beim PC sieht's „dank" 14" Monitor bloß nicht mehr ganz so „scharf" aus. Aber was soll's, ein tolles Spiel ist BLUE ANGEL 69 immer noch. Kaufempfehlung und Hitstern gibt's daher berechtigterweise.

Peter Braun

Grafik ST(PC)	**9(9)**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**11**

Programm: TV Sports Football, **System:** PC mit mind. 512K RAM, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Cinemaware, **Muster von:** Ariolasoft.

Vor ca. einem Jahr bescherte uns **CINEMAWARE** mit **TV SPORTS FOOTBALL** einen Riesenhammer für alle Amiga-User. Diese Simulation wußte nicht nur durch fantastische Grafiken und sehr gute Soundeffekte zu überzeugen, nein, hier wurde auch noch viel Wert auf Komplexität und hohe Spielbarkeit gelegt. In der Aufmachung einer amerikanischen Football-Fernsehübertragung wurde hier ein einmaliges Feeling vermittelt. Cheergirls und „Kerls" mit bissigen Halbzeitkommentaren, wie es sich für eine anständige Übertragung gehört, fehlten hier genausowenig wie eine Statistik über alle Mannschaften und Spieler.

Leider wurden diese Showeffekte in den Halbzeitpausen bei der ST-Version bis auf den Ansager gänzlich weggelassen. Das gleiche widerfuhr nun auch der **PC**-Umsetzung, macht sie aber deswegen noch längst nicht schlechter, spielerisch gesehen. Auf diesem Gebiet nämlich stehen die gleichen Spielzüge und Taktiken wie eh und je zur Verfügung. Von Handoffs, Sweeps, Pitchouts und vielen mehr im Angriff bis zu den zig verschiedene Defensiv-Variationen ist alles beim alten geblieben.

Bei der Grafik müssen leider Abstriche gemacht werden, da keine VGA-Karte unterstützt wird und man sich mit EGA-Auflösung zufrieden geben muß. Trotzdem ist die Grafik sehr gut geblieben, ebenso die Animation der Spielfiguren. Grobe Abstriche sind allerdings in Sachen Sound zu machen, denn Soundkarten werden nicht unterstützt. Mehr als ein paar mickrige „Kampfschreie" und eine schlechte Titelmelodie wird nicht geboten.

Ansonsten darf ich allen Football-Enthusiasten diese Simulation nur wärmstens empfehlen. Eine sehr gelungene Umsetzung, auch wenn ein paar Features weggelassen wurden.

Hans-Joachim Amann

Grafik	**9**
Animation	**9**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Blue Angels, **System:** Commodore 64, **Preis:** 60 DM zu viel, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** [7], [15]

Nach viel Werbung um nichts brachte **ACCOLADE** nun ihr neuestes „Meisterstück", namens **BLUE ANGELS,** auch für den guten alten **C-64** raus.
Da die PC-Version dieses Games schon ein Flop war und der 64er nicht gerade die beste Hardwarekonfiguration für Spiele dieses Genres besitzt, machte ich mich ohne viel Hoffnung an diese Konvertierung ran.
Wie schon beim großen PC, so gibt es auch auf dem C-64 ein Digi-Titelbild, bloß mit weniger Farben (um genauer zu sein: schwarz/weiß!). Wie bei der anderen Version auch, so sollte dieses Bild auch das beste an diesem schwachen und vor allem langweiligen Simulator sein.
Die Menüs sind identisch, und fliegerisch eröffnet das Programm dem User auf dem 64er die gleichen Möglichkeiten wie auf dem großen Personalcomputer. Doch wie zu erwarten war, wird uns auch hier in allen Bereichen das magerste der Magerkost geboten. So ruckt die Landschaft gleich fünfzentimeterweise über den Screen. Als detailiert kann man den Unter-und Hintergrund auch nicht gerade bezeichnen. So hält sich alles grün in grün (wohlbemerkt: ein (!) atzendes Grün), keine Bäume, keine Flüsse, kein Nichts. Einfach gähnende Leere mit gezacktem Horizont.
Der Vogel scheint auch in seinen trägen Bewegungen der PC-Version in nichts nachzustehen.
Die einzige Verbesserung liegt im Soundbereich. So gibt es eine nette Titelmelodie, die geheimnisvoll vor sich hindudelt. Kommt gut rüber! Auch die eigene Maschine gibt jetzt viel realistischere Töne von sich, da digitalisiert. Doch leider sind dies die einzigen Vorzüge gegenüber der PC-Version. Ansonsten ist auch die C-64 Umsetzung ein viel zu langweiliges und technisch schlechtes Programm. Wer's kauft, ist selber schuld. *Hans-Joachim Amann*

Grafik	4
Handhabung	4
Technik/Strategie	4
Spielwert	2
Preis/Leistung	2

Programm: Footballer of the Year 2, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** [18].

Nach der zunächst erschienenen Acht-Bit-Version (allen voran die C-64-Fassung) sollen nun auch die **ST**ler zum Zuge kommen. Die Rede ist von **FOOTBALLER OF THE YEAR 2**, Teil zwei eines Programms, das schon in seiner ursprünglichen Fassung bei Usern und Kritikern keinen allzu großen Anklang fand. Verantwortlich für das Game zeichnet sich das englische Softwarehaus **GREMLIN GRAPHICS**, jedem von Euch sicherlich ein Begriff und leider auch bekannt dafür, daß sehr viel und deshalb sehr schnell produziert wird. Die Folge liegt auf der Hand: Gerät das Programmieren von Spielen zur Fließbandarbeit, so kann natürlich nicht jedes Game von zufriedenstellender Qualität sein.
Daß dies leider auch auf die C-64-Version von FOOTBALLER OF THE YEAR 2 zutrifft, berichtete ich Euch bereits in Ausgabe 1/90. Eine Tatsache, die man eigentlich nur bedauern kann, denn von der Idee her hat das Programm einiges zu bieten. Allein an der Umsetzung hapert es wie so oft, und dies hat sich natürlich auch auf dem Atari ST nicht geändert. Konzeption und Darbietung – oft liegen Welten zwischen diesen beiden so wichtigen Punkten; so auch in diesem Falle. Man kann sich F.O.T.Y. 2 im entferntesten Sinne als eine Art Fußball-Manager vorstellen, mit der Möglichkeit allerdings, aktiv ins Spielgeschehen einzugreifen. Dies geschieht, indem man vor jeder Partie bis zu drei taktische Varianten auswählt, die in Form von Strichen, Linien und Kreuzchen auf einer Tafel angezeigt werden. Dies nun gilt es später nachzuspielen – ein gutes Gedächtnis ist also schon vonnöten, will man das im Match noch nachvollziehen. Eine Quizrunde soll überdies für Abwechslung und zusätzliche Einnahmen sorgen. Jedoch sind die Fragen nicht nur in Englisch formuliert, sondern sie beziehen sich auch überwiegend auf das britische Fußballgeschehen. Ohne entsprechende Vorkenntnisse wird man hierbei wohl kaum Erfolg haben können. Insgesamt also ein Spiel, das man nicht unbedingt in seinem Regal stehen haben muß. Es gibt Besseres. *Bernd Zimmermann*

Grafik	7
Animation	6
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

Programm: Jack Nicklaus', **System:** C-64/128, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** [15] / [18].

Wie nicht anders zu erwarten, wenn ein Spiel zu einem echten Schlager, zu einem Evergreen seines Genres geworden ist, folgen ungezählte Plagiate. Oft Imitate, die nicht annähernd an die Qualitäten des Vorbildes heranreichen, hin und wieder aber auch gelungene Versuche, eine bereits dagewesene Idee erneut aufzugreifen, sie vielleicht sogar zu perfektionieren. Einer dieser Klassiker, die noch heute immer wieder eingeladen und gern gespielt werden, ist „the famous„ *Leaderboard, mittlerweile gut drei Jahre alt und ein Golfspiel, das für alle nachfolgenden Programme Maßstäbe gesetzt hat. Im August des vergangenen Jahres legte nun auch die amerikanische Company* **ACCOLADE** ein Golfprogramm vor, das in vielen Punkten starke Ähnlichkeiten mit *Leaderboard* aufweist. **JACK NICKLAUS'** (plus Untertitel) – der zunächst erschienenen PC-Version folgte wenig später eine Amiga-Fassung – ist nun auch für den **C-64** erhältlich. Schauen wir uns das Game also einfach mal an.
Nach dem Laden passiert, womit zu rechnen war: Das Programm sieht, unter Berücksichtigung der jeweiligen Hardwarebedingten Gegebenheiten, so mies aus wie eh und je. Dies ist umso bedauerlicher, als JACK NICKLAUS' von seinen Möglichkeiten her durchaus Ansätze zeigt. Zahlreiche Einstellungen können vorgenommen werden, diverse Spielarten stehen zur Verfügung. Dies alles ändert jedoch nichts daran, daß aufgrund der lieblos gezeichneten, detailarmen und klotzigen Grafik, die sich zudem viel zu langsam aufbaut, echter Spielspaß einfach nicht einstellen will. Daß sich der Sound auf Effekte beim Spielen des Balls beschränkt, kann man noch gut verschmerzen; was sich ACCOLADE jedoch hinsichtlich Grafik und optischer Präsentation geleistet hat, ist nicht entschuldbar. Sucht man also ein wirklich gutes Golfprogramm, so sollte man auf JACK NICKLAUS' unbedingt verzichten.

Bernd Zimmermann

Grafik	5
Animation	6
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	4
Preis/Leistung	5

Programm: Chicago 90, System: Atari ST, Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Microids, Frankreich, Muster von: [7] / [15] / [21] / [23]

Die Chaos-Cars von **CHICAGO 90** der Firma **MICROIDS** sind nun auch für den **Atari ST** zu haben. In der Rolle eines Polizisten auf Kontrollposten zu sein, sechs anderen Streifenwagen Order zu geben, was sie zu tun haben, auf Radarschirmen die Stadt zu beobachten, Gangsterautos abzufangen und zu stoppen, Durchfahrten zu verstellen, das alles hört sich ganz interessant an. Zur Abwechslung kann man auch die Straßensperren (als Gangster) durchbrechen und versuchen, den Stadtausgang zu erreichen, ohne sich erwischen zu lassen. Auch das hört sich vielversprechend an, aber CHICAGO 90 ist einfach nur langweilig.

Die Ami-Schlitten fahren immer noch sinnlos ineinander, der Screen ist immer noch völlig unübersichtlich aufgeteilt, und auch die Steuerung (man braucht Joystick und Maus) ist genauso konfus wie vorher.

Mit der Grafik hat man sich diesmal etwas mehr Mühe gegeben. Die Staßenzüge Chicagos sehen dadurch etwas ansprechender aus. Die Häuser sind bunter, die Auszeichnungen genauer, so daß alles etwas „realistischer" wirkt. Der Sound, der eigentlich sowieso das Beste an CHICAGO 90 ist, wurde um einige FX erweitert. Die Frage ist nur, ob das den nervenden Eindruck, den ich von dem Game habe, noch verstärkt, denn das ständige Heulen von Polizeisirenen habe ich eigentlich nicht gerade als schön empfinden können. Man hätte da vielleicht mehr Wert darauf legen sollen, in Sachen Steuerung oder Übersichtlichkeit etwas zu unternehmen.

Wie die Firma MICROIDS den Preis, der für eine ST-Version sowieso überhöht ist, ohne nennenswerte Verbesserungen rechtfertigen will, das bleibt die große Frage.

Letztendlich kann ich eigentlich nur davon abraten, sich dieses Game, ob nun für den Amiga oder den Atari ST, anzuschaffen.

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	4
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Programm: Eskimo Games, System: Atari ST, Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Magic Bytes, Muster von: [23].

Haben wir nun Winter oder nicht? War da Schnee oder nicht? Egal, per Software kann man sich sowohl im schneelosen Winter, im saukalten Frühling als auch im brühwarmen Sommer die **ESKIMO GAMES** ins Haus holen, **MAGIC BYTES** macht's möglich. Nach den Amiga-Usern können sich nun auch die **Atari-ST**-Besitzer an der Winterschlacht erfreuen.

In insgesamt fünf Disziplinen darf man allein oder mit mehreren Mitspielern um Ruhm und Ehre in der Arktis kämpfen. Wettbewerb Nummer eins, die „Operation Snowball", verlangt Fingerspitzengefühl und Treffsicherheit, denn man muß hier mit gezieltem Schneeballwurf diejenigen Leute außer Gefecht setzen, die ein Schneekatapult bauen wollen. Die zweite Disziplin, „Eggsterminator", läßt den Spieler den schnellen und geschickten Eierklau üben. Bei „Ice'n'Igloos" will eine Eskimowohnung aus Eisblöcken möglichst schnell in die Höhe gezimmert werden. Einzige Hindernisse: Zeit, auftauchende Fische und eine Robbe. „Miami Ice" verlangt gute Thekenkenntnisse à la *Tapper*, denn drei Tresen mit eishungrigen Kunden müssen bedient werden. Im letzten Game, dem „Barbärian", muß man mit einem Gongschläger einen übergroßen Bären im Zweikampf schachmatt setzen.

Soweit hat sich eigentlich nichts geändert. Die Disziplinen besitzen Schwierigkeitsgrade von „einfach" bis „schwierig", wenngleich sie alle recht originell sind. Höchstleistungen der Programmierer sollte man nicht erwarten, eher solide Handarbeit ohne große Überraschungen. Grafik und Animation sind ganz nett, der Sound ebenso. Insgesamt ist ESKIMO GAMES eine abgespeckte *Wintergames*-Version mit Disziplinen, die mal aus dem Rahmen des Üblichen fallen.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Programm: Fighter Bomber, System: Amiga, IBM PC mit CGA, EGA, VGA, Hercules, (beide getestet), Preis: ca. 100 DM (Amiga), ca. 120 DM (PC), Hersteller: Activision, Muster von: Ariolasoft, Rietberg.

Wer die Mühe nicht gescheut hat, sich den sechsseitigen Flugsimulatoren-Sonderteil aus ASM 2/90 reinzuziehen, ist sicherlich nun nach dem ST auch auf die **AMIGA**- und **PC**-Versionen von **FIGHTER BOMBER** gespannt. Beim PC kann man ja angesichts des vorhandenen Angebots an Flugis die Erwartungen etwas höher schrauben, beim Amiga sieht das Angebot derzeit etwas „dünne" aus. Wer noch nie 'nen Flugsimulator auf der „Freundin" gesehen hat, könnte sich an FIGHTER BOMBER noch erfreuen, beim PC dagegen gibt's erhebliche bessere Flugis.

Der Amiga protzt zunächst einmal mit den bewährten Nachladezeiten und aufgewertetem Sound. Ansonsten ist alles beim alten geblieben: viele Auswahlmöglichkeiten, mittelmäßige Realitätsnähe (keine Flaps!) und ebenso mittelprächtige Geschwindigkeit – kurzum: ein Spiel, das Spaß machen kann, wenn man die Ansprüche nicht zu hoch setzt. Grafik und Sound sind zwar gut, aber bei der Animation ist nicht alles Gold, was anfangs noch glänzt. Ganz ähnlich schaut's bei der PC-Version aus. Weder EGA-Grafik noch VGA-Bilder können den Piloten länger als 'ne halbe Stunde vorm Screen wachhalten. Irgendwie ist die Animation auch hier nicht das Gelbe vom Ei, vom nervenstrapazierenden Sound einmal abgesehen. Beim Amiga bekommt man für 'nen schwer verdienten Hunni ein Durchschnittsgame, das zwar Schwächen aufweist, aber durchaus für 'ne Weile begeistern kann. Die PC-User werden dagegen noch etwas kräftiger zur Kasse gebeten und erhalten als Gegenwert dafür ein Game, das niemals den Anspruch stellen darf, seinem Preis gerecht zu werden.

Peter Braun

	Amiga/PC
Grafik	8/6
Handhabung	9/9
Technik/Strategie	8/8
Spielwert	7/7
Preis/Leistung	8/6

Programm: Gold of the Americas, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Strategic Studies Group, Australien, **Muster von:** [15], Electronic Arts.

Aus australischen Landen gibt's in Sachen Games für gewöhnlich wenig zu hören. Doch mit **GOLD OF THE AMERICAS** kamen schon vor knapp einem Monat die IBM-User in den Genuß von Software made in „down-under". Allerdings war die Überschrift „Strategie-Schrott", die den damaligen Testbericht schmückte, mehr als nur schmeichelhaft, denn das vom Thema her sicherlich interessante Strategiespiel wurde in nahezu jeder Hinsicht vermurkst. Neues Spiel, neues Glück – diese Devise sollten sich die Programmierer von **STRATEGIC STUDIES GROUP** bei ihren weiteren Projekten wohl eher zu Herzen nehmen, als sich nun an einer Konvertierung dieses miesen Games für den **AMIGA** zu versuchen. Über die Spielstory dürfte der Programmtitel sicherlich schon genügend Auskünfte geben, so daß ich mich nun ganz auf die Unterschiede zwischen beiden Fassungen konzentrieren kann. Im Vergleich zur IBM-Grafik schneidet der Amiga nur unwesentlich besser ab. Mit den grafischen Vorzügen des Amigas, die selbst ein Spiel dieses Genres verschönern können, haben die Programmierer wohl nichts am Hut, anders ließe sich die für Amiga-Verhältnisse schwache Grafik sicherlich nicht erklären. Bei der Steuerung erinnerten sich die Jungs von SSG aber „glücklicherweise" an die Maus des Amiga, wenn sie schon eine äußerst unkomfortable Ikonensteuerung einer durchdachten Benutzeroberfläche vorzogen. Von der spielerischen Seite gibt's zu meinem Leidwesen nichts Neues zu berichten. Wie schon bei der mehr als nur langweiligen Version für die MS-DOS-Rechner zeichnet sich auch GOLD OF THE AMERICAS auf dem Amiga einzig und allein durch den Mangel an Optionen und eine schnell aufkeimende Monotonie aus. Egal, ob IBM oder Amiga – in beiden Fällen ist dringend vor GOLD OF THE AMERICAS zu warnen.

Torsten Blum

Grafik	5
Handhabung	3
Technik/Strategie	3
Spielwert	3
Preis/Leistung	3

Programm: Rings of Medusa, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Fa. Bornemann. Tel. 06151/595113

Eines der wirklich herausragenden Strategie-Adventures des letzten Jahres ist zweifellos **RINGS OF MEDUSA** des Bochumer Softwarehauses **STARBYTE!** Kein anderes Programm dieses Genres bringt soviel Abwechslung im Spielablauf bei derart ansprechender Bildschirmgrafik. Als Königssohn hat der Spieler die Aufgabe, durch geschickten Handel und Förderung von Bodenschätzen sowie gleichzeitigem Warenaustausch per Schiff oder Pferd u. Wagen eine Armee aufzubauen und zu unterhalten, um die Macht der Chaosgöttin „Medusa" erfolgreich zu bekämpfen. Zum letzten Duell mit der satanischen Hexe benötigt man fünf magische Ringe, die sich an verschiedenen Stellen im Königreich befinden. Diese gilt es vorrangig zu suchen. Wie schon erwähnt, ist RINGS OF MEDUSA, hier in der **Amiga**-Version angeschaut, ein Spiel, welches einen über Wochen in Atem hält und auch nach Beendigung durch neue Spielkonstellationen noch interessant bleibt!

Im Gegensatz zur Atari-ST-Version läuft das Amiga-Programm auf nur einer Diskette (um so erstaunlicher, wenn man bedenkt, wie komplex doch das Ganze ist). Die Steuerung und Handhabung hat sich nicht verändert, es sind nur Feinheiten, die den Unterschied ausmachen: So fällt zu Beginn der tolle Titelsound von **Jochen Hippel** auf, der für die Amiga-Version maßgeschneidert zu sein scheint. Die Grafik ist gegenüber der ST-Version nicht verändert worden – doch wer deren ausgezeichnete Qualität gesehen hat, der wird hier nichts zu bemängeln haben. Was bleibt abschließend noch als Fazit anzumerken? RINGS OF MEDUSA ist ein Programm, welches in der Spielesammlung des Amiga-Besitzers nicht fehlen sollte, da es in fast jeder Hinsicht überzeugen kann! Das Spiel ist im übertragenen Sinne die Geschichte aus „Tausend-und-einer-Nacht" unter den Computerspielen – fesselnd von der ersten bis zur letzten Minute! Ein dicker „ASM-Hitstern" ist auch hier angezeigt!

U.W.

Grafik	10
Handhabung	9
Technik/Strategie	11
Spielwert	11
Preis/Leistung	10

Programm: Dr. Doom's Revenge, **System** Commodore 64, **Preis:** ca. 50 Mark (Diskette), **Hersteller:** Empire Software, England, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Es hat mich hart getroffen, sehr hart! Gabi hat mir nämlich eine Konvertierung überlassen, die absolut ätzend ist. Hätte ich sie doch bloß nicht gefragt, ob sie etwas für mich hat. Mein Schicksal ist es also nun, etwas über **DR. DOOM'S REVENGE** aus dem Softwarehaus **EMPIRE** zu schreiben.

So komme ich nun doch noch zu dem besonderen „Vergnügen" mit Spiderman persönlich Bekanntschaft zu machen. Unter dem Namen „Dr. Straubes Revenge" habe ich ja schon viel, wenn auch nichts Gutes, von diesem Game mit den Superwesen gehört. Ich habe mir also zuerst mal die Amiga-Version reingezogen und kann bei dieser ersten Version nur Gabi beipflichten, daß dies nichts weiter als ein „langweiliger, schlecht scrollender Versuch" ist. Da ich dieses nicht gerade komische Comic nun auch noch auf dem **C-64** testen sollte, schraubte ich meine Erwartungen verschwindend weit herunter, denn was auf dem Amiga schon Schrott ist ...

Wie ich vermutet hatte, wurde ich dann auch nicht gerade angenehm überrascht. Dieser schlecht animierte Fliegemann, der angeblich Wundertaten vollbringen kann, ging mir wirklich tierisch auf die Nerven. Immerhin habe ich es trotzdem fünf Minuten länger als Gabi ausgehalten, was wahrscheinlich weniger an meiner Ausdauer lag, sondern eher daran, daß ich die Hälfte der Zeit, die ich vorm 64er saß, mit Nachladen beschäftigt war. Die beiden Disketten, die von zwei Seiten bespielt sind, muß man nämlich laufend auswechseln, was sich auf die Motivation, dieses Game zu spielen, mehr als negativ auswirkt.

Tja, da wäre wohl nur noch festzustellen, daß Spider Man absolut out ist. Wer dennoch die Finger nicht vom Spinnen-Mann lassen will, dem sei gesagt, daß jeder Verpackung als Trostpflaster ein Original-Marvel-Comic beiliegt. Immerhin... *Sandra Alter*

Grafik	**noch comischer**
Sound	**sparsam**
Spielablauf	**öde**
Motivation	**welche?**
Preis/Leistung	**utopisch**

Programm: Cabal, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, **Muster von:** Ocean.

CABAL, CABAL und kein Ende! Alle waren begeistert von diesem Game, jeder wollte an den C-64 und an 'n ST, um 'ne Runde zu „rotzen". Nun haben wir die **AMIGA**-Version aus England bekommen, doch irgendwie fehlt die Faszination von damals (vorm Kartoffelkrieg), denn nicht nur Grafik und Sound haben sich verändert, auch an der Steuerung wurde gebastelt. Grafisch wurde alles ein wenig getunt, sozusagen auf 16ventil-Standard gebracht, die Gebäude zerbröckeln jetzt ersteinmal bevor sie vom Bildschirm verschwinden, die Sprites sind wesentlich farbenfroher und besser animiert, außerdem laufen unsere tapferen Söldner am Ende eines jeden Levels endlich wieder (wie auf'm Automaten) Mikky-Maus-mäßig (Peter meint, sie hätten Durchfall in der Hose) aus dem Bild!. Die Geräusche (Special FX) sind nun *noch* realistischer, weil digitalisiert, doch bei der Steuerung wurde ungeheurer Mist verzapft: Ursprünglich wurde mit dem Feuerknopf ordentlich „gerotzt" und mit der Space-Taste die Granaten abgeworfen. Aus mir völlig unerklärlichen Gründen haben die Programmierer bei der AMIGA-Fassung, und was noch viel schlimmer ist, auch bei der ST-Version, von der wir – direkt vom Programmierer – eine Beta-Version erhielten, das „Waffenhandling" nocheinmal überarbeitet. Die Wumme wird zwar immer noch mit dem „Knopf am Stick" bedient, doch die Granaten werden jetzt abgeworfen, indem man den Stick nach unten zieht, was natürlich dazu führt, daß – wenn man nach unten schießt – automatisch alle Granaten abgeworfen werden. Dadurch ist leider keine genaue Einteilung der Granaten möglich, es bleibt einem nur eins über: Mit der Wumme auf alles halten, was sich irgendwie bewegt. Und aus ebendiesem Grund entziehe ich sowohl der ST- als auch der Amiga-Version den feierlich vergebenen Hitstern. Tja, hart ist das Leben...

Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Special FX	**9 (ST) 10 (AMI)**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Shinobi, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 Mark, **Hersteller:** Asmik, **Muster von:** [68].

Im November des vergangenen Jahres habe ich mir für Euch **SHINOBI** auf dem Amiga und dem Atari ST angeschaut und – Ihr erinnert Euch vielleicht – wenig Gefallen daran gefunden. Die Grafik war alles in allem eher durchschnittlich, das Gameplay nahm sich ausnehmend bescheiden aus. Nun liegt mir das Game für die **PC-Engine** vor; wir wollen also sehen, ob sich das Spiel hier zu seinem Vorteil verändert hat.

Der Spielablauf, dies gleich vorweg, hat sich nicht geändert. So ist SHINOBI – in der Engine-Version von **ASMIK** produziert – ein urwüchsiges, aber insgesamt auch recht langweiliges Karatespiel geblieben. Wer auf Games dieser Art steht, der könnte auf der PC-Engine jedoch durchaus seinen Spaß haben, denn entgegen der Amiga- und ST-Version ist hier der Spielablauf recht flüssig, was vor allem an der besseren Animation liegen dürfte. Die Bewegungen der Kämpfer sind zwar alles andere als perfekt gezeichnet, immerhin jedoch recht schnell, was dem Geschehen insgesamt natürlich nur gut tun kann. Auch die Grafik hat sich deutlich verbessert, vor allem aber der Sound kann nun uneingeschränkt gefallen. Die Aufgabe ist selbstverständlich dieselbe geblieben; es gilt nämlich Geiseln zu befreien (was durch einfaches Berühren mit der Spielfigur geschieht), und dies natürlich ohne Ende. Das Spiel setzt sich aus mehreren Missionen zusammen, deren jede wiederum aus einzelnen Stages besteht. Immer dann, wenn alle Geiseln befreit sind, geht es weiter zur nächsten Stage. Hier folgen weitere Gegner, eine Spur härter vielleicht, etwas fieser als zuvor. Insgesamt aber bietet SHINOBI, auch auf der Engine, zu wenig Abwechslung, so daß sich hier der so nötige Spielspaß nicht recht einstellen will. Lange Rede, kurzer Sinn: SHINOBI ist in der PC-Engine-Version zwar besser als auf den 16bittern, aber nicht gut genug für verwöhnte Computerspieler.

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Programm: Stunt Car Racer, **System:** IBM PC (CGA, EGA, TANDY), **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** MicroProse, England, **Muster von:** MicroProse, Deutschland.

Mittlerweile müßte **MICROPROSE**s **STUNT CAR RACER** eigentlich für fast jedes Computersystem erhältlich sein, nach ST, C-64 und Amiga ist nämlich diese Tage auch die PC-Fassung auf meinen, ohne hin überfüllten Schreibtisch, geflattert. Beim Spielablauf hat sich nichts geändert. Ziel des Spieles ist es – immer noch – mit einer getunten Karre, acht hammerharte Stunt-Tracks in einer bestimmten Zeit zu bewältigen. Hört sich einfach an, doch die gemeinen Hindernisse, wie Zugbrücken, Sprungschanzen, Steilkurven usw. machen einem das Leben ganz schön schwer. Gefahren wird in verschiedenen Divisionen gegen unterschiedlich starke Computergegner (einer pro Rennen), die man vorher in einer Portrait-Darstellung „begutachten" kann.
Es wurden alle acht Strecken der Urversion (ST) 1:1 übernommen, die grafische Präsentation hat sich, zumindest vom Prinzip her, nicht geändert, noch immer wird alles durch ausgefüllte Vektorgrafik dargestellt. Allerdings fallen alle Grafiken (auch im EGA-Mode) wesentlich farbarmer aus, und die Vektorgrafik wird sogar nur noch mittels drei Farben bildlich wiedergegeben, was den Spielspaß natürlich hemmt, denn der PC kann mit der EGA-Karte ohne Probleme 16 Farben darstellen, und auch schnelle Vektorgrafik ist mit einer so hohen Farbanzahl möglich, wie es uns diverse Programme (*Carrier Command Virus,* um nur ein paar aufzuführen) schon bewiesen. Ebenfalls ohne Grund weggelassen wurde die Datalink-Option, die das Verbinden zweier Computer erlaubt. Zur Abwertung trägt außerdem noch die schwammige Steuerung bei. Das Gütesiegel **ASM-HIT** muß ich diesem Game leider entziehen.

Torsten Oppermann

Grafik	**7**
Sound	**pieps**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**9**

Programm: Blood Money, **System:** PC & Kompatible (EGA, VGA, mind. 640 KB Hauptspeicher und 256 KB Bildschirmspeicher, MS-DOS 3.2 aufwärts), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, **Muster von:** Psygnosis, Rushware.

Bekannt geworden ist das Liverpooler Sofwarehaus **PSYGNOSIS** durch fantastische Grafiken, aber auch durch ihre lahmen Konzepte, bis zu dem Tag, an dem der Vorgänger von **BLOOD MONEY,** *Menace,* erschien, hatte sich daran auch nicht viel geändert. Doch mit Menace kam das erste Spiel von Psygnosis auf den Markt, das sowohl tolle Grafiken enthielt als auch durch durchdachtes Gameplay überzeugen konnte. Von derselben Crew wurde kurze Zeit später auch der Nachfolger BLOOD MONEY produziert. Die Amiga-Version wurde zu einem Evergreen (kann man wohl schon sagen, oder), wurde mit diesem Titel doch ein, zugegeben recht schwieriges, aber auch sehr gut spielbares Shoot-em-up geschaffen, das eigentlich alles enthielt, was zu einem guten Ballerspiel gehört: Scrolling in vier Richtungen, Unmengen von Sprites, tolle Extrawaffen u.v.m.
Tim Ansell wurde von Psygnosis beauftragt, die Konvertierung für die PCs zu programmieren. Eine sehr undankbare Aufgabe, bedenkt man, daß der Amiga jede Menge Hardwareoptionen bietet, die dem Programmierer vielerlei Aufgaben abnehmen und der PC in Sachen Scrolling nicht zu den Meistern seiner Klasse zu zählen ist. Zu unser aller Staunen ist es Tim Ansell gelungen, Blood Money fast 1:1 auf den PC umzusetzen. Es stimmt einfach alles, Scrolling, Spriteanimation, Hintergrundgrafik usw. Ein paar Abstriche mußten natürlich gemacht werden. Die EGA-Besitzer kommen nicht in den Genuß(?) einer Scoreanzeige, und der Sound ist PC-mäßig „getunt" (piieeeeeeps). Ein weiterer Nachteil ist die schwammige Steuerung, die sich – da Analogstick – nunmal nicht vermeiden läßt.
Blood Money – ein würdiger **ASM-HIT**. Für ballerfanatische PC-Jünger wärmstens zu empfehlen!

Torsten Oppermann

Grafik	**10**
Sound	**PC-Speaker**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Block out, **System:** IBM PC, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** California Dreams, USA, **Muster von:** Hersteller, 42.

Gleich drei Neuigkeiten kann ich Euch verkünden, eine schlechte und immerhin zwei gute. Fangen wir mit der weniger erfreulichen an: **BLOCK OUT**, das 3D-*Tetris* von **CALIFORNIA DREAMS,** kostet statt, wie in ASM 12/89 gemeldet, 70, immerhin stolze 90 Mark. Nun zu den angenehmeren Nachrichten: BLOCK OUT wird ab sofort von **Rainbow Arts** vertrieben und dürfte damit von nun an problemlos zu erhalten sein – und: BLOCK OUT ist nun auch für den **IBM PC** fertig ... Grund genug für PC-User, sich auf ein exzellentes Spiel in nahezu perfekter Ausführung zu freuen.
Die Idee des Games ist ebenso simpel wie genial. Klötzchen von verschiedener Form müssen so nebeneinander plaziert werden, daß eine lückenlose Fläche entsteht. Gelingt dies, so verschwinden die Steine Ebene für Ebene vom Bildschirm, so daß Platz für die neu hinzukommenden Klötzchen bleibt. Schafft man es jedoch nicht, die Lükken auszufüllen, so füllt sich allmählich die Spielfläche. Somit bleibt weniger Zeit zum Manövrieren der Steine, und die Angelegenheit wird zunehmend schwieriger. War *Tetris* schon ein absoluter Geniestreich, so setzt CALIFORNIA DREAMS mit der 3D-Darstellung gar noch eins drauf. Die Steine können in jede denkbare Richtung gedreht werden; dabei hat man sich an die Tatsache, daß nur über die Tastatur gesteuert werden kann, sehr schnell gewöhnt. Zehn Schwierigkeitslevel dürften auch anspruchsvollste Spieler zufriedenstellen; wer sich damit allein jedoch nicht begnügen will, der kann zusätzlich noch die verschiedenartigsten Änderungen vornehmen. So kann man beispielsweise die Form der Steine nahezu beliebig verändern, aber auch fast alle anderen Parameter können variiert werden. BLOCK OUT – ein Spiel, bei dem sich das Zugreifen unbedingt lohnt!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**4**
Spielablauf	**10**
Motivation	**12**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Chambers of Shaolin, **System:** C-64, **Preis:** ca. 55 DM (Disc), **Hersteller:** Thalion Software, Gütersloh, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Aus deutschen Landen frisch in die 1541 des **C-64** kommt **CHAMBERS OF SHAOLIN** . Bei CHAMBERS OF SHAOLIN muß der Spieler erst einmal seinen Kämpfer ausbilden, bevor es ans Eingemachte geht. Dies geschieht in Form von Trainingssequenzen, die an die Kampfsportfilme der Shaolin-Mönche erinnern.
Die 16bit-Versionen enthielten sechs grundverschiedene Kammern, doch davon sind leider nur drei in der C-64-Version übriggeblieben. Als da wären: Test of balance (Gleichgewichtsprobe), test of speed (Geschindigkeitsprobe), test of strength (Kraftprobe).
Die erste Diziplin verlangt sehr großes Geschick vom Spieler. Man muß in möglichst kurzer Zeit zehn „Signs" von vier sich auf- und abbewegenden Pfählen aufnehmen. In der zweiten Kammer muß der Highkick eingesetzt werden: Es gilt in einer bestimmten Zeit eine pendelnde Kugel gegen eine Vorrichtung zu bringen. Die dritte und letze Kammer beeinhaltet eine reine Kraftprobe. Mit einem gezielten Handkantenschlag müssen so viel Bretter wie nur möglich (max. fünf) zerschmettert werden. Je schneller man den Stick hin- und herbewegt, desto mehr Karft wird eingesetzt. Anschließend geht's dann auf in die Kampfsequenzen, in denen drei schwierige Gegner plattgemacht werden müssen.
Bei der technischen Inszenierung hat Matthias Sykosch allerdings Mist gebaut: Aus der ehemals sehr genauen Steuerung ist eine schier unzumutbare „Zufallssteuerung" geworden. Das merkt man besonders in der zweiten Kammer. Grafische Abstriche müssen zwar in Kauf genommen werden, doch teilweise sehen die Backgrounds aus, als wären Grafikteile einfach weggelassen worden. So ist aus einem ehemals spitzenmäßigem Game eine total verkorkste Umsetzung geworden, die ihr Geld nicht Wert ist. Das beste am ganzen Programm ist die Musik, doch dafür 55 Mark opfern?

Torsten Oppermann

Grafik	**6**
Sound	**10**
Spielablauf	**6**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**

Programm: Beverly Hills Cop, System: PC, CPC, Preis: Ca. 50 DM (CPC), Ca. 85 DM (PC), Hersteller: Tynesoft, England, Muster von: 18.

Wer kennt ihn nicht, Eddie Murphy, den **BEVERLY HILLS COP** mit den flotten Sprüchen und den „guten" Manieren. Vor kurzem stellten wir die ST- und 64er-Fassung des gleichnamigen Games vor. Nun setzten die Boys und Girls von **TYNESOFT** noch einen drauf und bringen die PC-und CPC-Umsetzung auf die heimischen Screens.
Unser Cop muß sich durch vier unterschiedliche Szenarios kämpfen, um am Ende des ganzen Terrors dem Oberfiesling Mr.Big, seines Zeichens Boß einer Hehlerbande, gegenüberzustehen. Begonnen wird in einer heruntergekommenen Lagerhalle, wo jede Menge Handlanger rumlaufen, die anstandslos abgeknallt werden müssen. Weiter geht's dann an der frischen Luft. Wie in den Straßen von Frisco heizen wir durch die Gegend, um mit Waffen beladene LKWs abzuballern. Nach erfolgreicher Bewältigung befinden wir uns in Mr. Bigs Garten, durch den wir uns wie Schmidtchen Schleicher hindurchkämpfen müssen. Der letzte Part des Games befördert den tapferen Axel schließlich ins prachtvoll eingerichte Haus des fiesen Drogenbosses, wo es darum geht, ihm ordentlich eine zu verpassen.
Soweit, so gut – gameplaymäßig hat sich nicht viel geändert, doch im grafischen Bereich hat sich einiges getan. Die PC-Fassung enthält zwar ganz gute Standbildgrafiken (EGA), doch Scrolling und Animation lassen zu wünschen übrig. Besonders im vorletzten Teil des Games sind technische Mängel zu erkennen. Dort schleicht unser Axel nur so dahin, und man hat kaum die Möglichkeit, den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Die Schneider-Fassung „glänzt" ebenfalls durch „schnelle" Animation und „softes" Scrolling. Alle Sequenzen sind nahezu unspielbar geworden. Hier sind nicht nur Scrolling und Animation verkorkst worden, selbst die Steuerung ist ungenau, wodurch die Motivation kräftig sinkt. Beide Umsetungen sind sozusagen „voller Aale".

Torsten Oppermann

Grafik	4 (CPC)/ 6 (PC)
Sound	7/4
Spielablauf	4
Motivation	1/3
Preis/Leistung	2/3

Programm: Afterburner, System: PC & Kompatible, Preis: ca. 85 Mark, Hersteller: Activision, Muster von: 7, 15, 21, 18.

Die Zeit des Wartens ist vorbei, es „burnt" wieder kräftig. Diesmal auf dem **PC**. **ACTIVISIONs** Programmierer haben doch tatsächlich *Segas* Erfolgsgame **AFTERBURNER** für alle IBM-KOMPATIBLEN umgesetzt. Für diejenigen unter Euch, die immer noch nicht gerafft haben, worum es bei AFTERBURNER geht, hier ein paar Worte zum Inhalt: Der Spieler schnappt sich 'ne Pilotenkutte, 'nen Helm und schmeißt sich in eine F 14-Tomcat, um mit diesem Flieger über feindliches Gebiet zu düsen (und wir düsen, düsen, düsen im Sauseschritt...). Währenddessen wird alles abgeholzt, was so in der Luft und auf'm Boden rumkriecht oder -fliegt. Egal, ob Flugzeuge, Raketen oder sonstige Hindernisse, alles muß plattgemacht werden.
Der Arcade-Automat bestoch durch fantastisch schnelle 3-D-Grafiken und Supersounds. Leider besaß keine der Homecomputer-Umsetzungen eines dieser Features, wodurch sich AFTERBURNER fast als Flop darstellte. Besonders mißlungen waren die 16-Bit-Burner (Amiga und ST), bei denen in keiner Weise die Vorzüge dieser Systeme genutzt wurden.
Direkt aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten stammt die PC-Fassung, die wir uns nun einmal zu Gemüte führen wollen. Im grafischen Bereich hat sich nicht viel getan. Wer keinen 386er oder gar 486er besitzt, wird dieselbe lahme Ablaufgeschwindigkeit vorfinden wie schon bei allen anderen Umsetzungen. Die Musik wurde PC-mäßig angepaßt und trödelt ziemlich nervig vor sich hin. Motivierend ist dieses Game immer noch nicht und der Preis sowieso viel zu hoch. Da opfere ich lieber 85 Steine für den Automaten und bekomme dafür das „richtige" AFTERBURNER-Feeling, das man bei allen Umsetzungen vermißt.

Torsten Oppermann

Grafik	7
Sound	pieeps
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	3

Programm: Warp, System: Amiga, Preis: ca. 85 DM, Hersteller: Thalion Software, Gütersloh, Muster von: Ariola.

Mensch, wie die Zeit vergeht! Haben wir doch gerade erst die Atari-ST-Version von **WARP** vorgestellt, und schon befindet sich die **AMIGA**-Fassung auf meinem Schreibtisch. Kaum zu glauben, daß mittlerweile ein knappes Jahr vergangen ist. Der Distributor von **THALION**, *Ariolasoft*, hielt WARP (ST und AMIGA) nämlich aus marketingstrategischen Gründen (klingt gut, überzeugt mich aber nicht) bis zum heutigen Zeitpunkt zurück.
Für die Vergeßlichen (kein Wunder, nach so langer Zeit) unter Euch hier nochmal ein paar Worte (schwall, schwall) zur Story: Du hast gerade die Sunburst, ein supermodernes Raumschiff, gezockt und lachst Dir eins ins Fäustchen. Plötzlich siehst Du einen seltsamen Schleier, der die Erde umhüllt. Durch diesen können weder Raumschiffe noch Sonnenstrahlen etc. hindurchgelangen, was die Vernichtung der menschlichen Rasse bedeuten würde. Das kannst Du natürlich nicht mitansehen, doch um die Erde zu retten, müssen zehn Planeten von Antiwarp-Generatoren befreit werden. Und um diese Sache dreht sich alles bei WARP.
Man sieht den Planeten aus der Draufsicht und steuert das äußerst wendige Raumschiff mittels Joystick. Ein Haufen wildgewordener Aliens versucht uns vom Zerstören des Generators abzuhalten. Auffällig ist das flüssige 16(!)-Wege-Scrolling, das man vorher schon auf dem ST begutachten durfte. Geändert haben sich gegenüber der ST-Fassung eigentlich nur der Sound und der Preis (jetzt 85 Steine!!!). Alle FX wurden gesampled und machen einen Amiga-mäßig guten Eindruck. Die Musi besteht aus Digi-Instrumenten (wie beim ST), kommt aber jetzt klarer und in Stereo aus dem Speaker. Alles in allem also eine gelungene Konvertierung. *Torsten Oppermann*

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Programm: Bodo Illgners Super Soccer, **System:** C-64, Amstrad CPC (beide getestet), **Preis:** ca. 40 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Empire Software, Basildon, England, **Muster von:** [7] / [15].

EMPIRE hat's wahrgemacht! Nachdem man **BODO ILLGNER'S SUPER SOCCER** zunächst für Amiga und Atari ST verbrochen, eine 8-Bit-Version aber schon angedroht hatte, ist selbige nun tatsächlich erschienen. **C-64-** und **Amstrad**-User können nun vor ihren Monitoren hinter dem runden Leder herjagen. Sie können es freilich auch sein lassen – das wäre die andere und wohl bessere Möglichkeit –, denn EMPIRE's Fußballprogramm ist in allen wichtigen Belangen gründlich in die Hose gegangen.

Beginnen will ich mit dem einzig positiven Aspekt des Games: der Darstellung des Spielfeldes aus zwei Perspektiven. So beobachtet man das Geschehen im Mittelfeld aus der Seitenansicht, die Strafraumszenen hingegen werden in der Totalen dargestellt. Damit hätten wir aber auch schon den einzigen Lichtblick in Worte gefaßt; was nun folgt, ist leider nur noch schlimm. Da wäre beispielsweise der Sound, der sich – ähnlich wie bei den 16bittern – auf ein dumpfes Geräusch beim Aufspringen des Balls beschränkt. Hinzu kommt die stümperhafte Übersetzung der On-Screen-Texte (siehe hierzu auch ASM 2/90), die sich wie ein roter Faden durch das gesamte Spiel hindurchzieht. Wenn beispielsweise aus „Goalie" (= Torwart) „Torchen" wird, kann man das Lachen ja wirklich nur noch mit Mühe zurückhalten. Wirklich schlimm aber wird es, wenn man sich die Grafik näher anschaut. Lieblos und amateurhaft gezeichnet, präsentieren sich Spielfeld, Kulisse und Akteure, als wären sie in der Zeichenstunde im Kindergarten entstanden. Die Bewegungen der Kicker lassen verwöhnten Computer-Usern die Haare zu Berge stehen. Während das Ganze auf dem C-64 noch ziemlich vor sich hin ruckelt, kann man auf dem Amstrad schon nur noch von „rumpeln" sprechen. Insgesamt eine absolute Fehlleistung. Noch Fragen?

Bernd Zimmermann

	C-64/Amstrad
Grafik	4/2
Animation	3/1
Realitätsnähe	2/2
Spaß/Spannung	0/0
Preis/Leistung	2/1

Programm: Zoom, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Discovery/Sega, **Muster von:** [68].

DISCOVERYS **ZOOM** is' wieder da, diesmal auf dem 16bit-**SEGA MEGA DRIVE**. Bei ZOOM handelt es sich um eine aufgepeppelte Version des Arcade-Klassikers AMIDAR. Das Spielprinzip ist gleich geblieben: Es geht in der Hauptsache darum, Kästchen zu umranden, damit diese sich einfärben. Allerdings sind etliche Extras hinzugekommen: Das gesamte Spielgeschehen wird dreidimensional dargestellt, mehrere hinterlistige Gegner stören den Spieler beim Einfärben der Kästchen und der Zoomer (so heißt die Hauptfigur), kann nun unendlich oft springen. Zusätzlich kann unser Held sich mit kleinen Bällchen wehren, die aber nur nach hinten geschossen werden können. Viele Böslinge wollen uns den Weg in den nächsten Level erschweren. Unter anderem wären das eine grüne Hand, die andauernd hinter uns her ist, ein undefinierbares Objekt, das die Linien, die wir nachgezeichnet haben wieder löscht und 'ne ganze Menge andere Freaks, die uns das Leben zur Hölle machen wollen. Zu Hilfe stehen uns bei der „Anmalaktion" selbstverständlich auch einige Extras wie Bananen (geben Punkte), Sanduhren (machen die Gegner für kurze Zeit unbeweglich) u.v.m.

ZOOM kann allein oder zu zweit (auch gegeneinander) gespielt werden und bringt echt den vollen Spielspaß. Toll, wie man ein angegrautes Spielprinzip aufmotzen kann. Zu allererst war ZOOM für den Amiga erhältlich. Die SEGA-MEGA-Umsetzung ist grafisch an einigen Ecken verbesseert worden, doch leider fehlt der witzige Vorspann. Dafür bietet ZOOM-SEGA einige toll komponierte Musikstücke. Ein empfehlenswertes Cartdridge, das lange Zeit unterhalten dürfte.

Torsten Oppermann

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Search for the Titanic, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Capstone, USA, **Muster von: CRL,** London.

Taucher und Froschmänner aufgepaßt! **CAPSTONE** läßt nun auch die Besitzer eines **C-64** an der **SEARCH FOR THE TITANIC** teilhaben. Nötige Ausstattung: Neben der elektronischen Brotkiste (C-64) werden Disk-Laufwerk und Farbmonitor zum Suchen und Bergen der Titanic benötigt. Sonst noch etwas? Jede Menge Geduld, denn nur sorgfältige Planung und die richtige Expeditionsstrategie verhelfen zum Ziel – also nix für Actionfreaks.

Angenehmer Nebeneffekt: SEARCH FOR THE TITANIC enthält in der Commo-Version immer noch den gleichen Bug wie einst beim PC. Eigentlich sollten nur 10000 Dollar Startkapital zur Verfügung stehen. Doch ein abgebrochenes und neu begonnenes Spiel (ohne Garantie!) verhelfen rasch zur Wahnsinns-Summe von 100 Millionen Dollar! Damit läßt sich's leben und viel einfacher spielen. Schließlich muß vor dem Start der Expedition erst mal alles eingekauft werden, einschließlich Besatzung. Genügend Schiffe stehen ebenso zur Verfügung wie eine reichhaltige Komplettausstattung mit hochqualifizierten Expeditionsteilnehmern. Wer die Ausrüstung zusammen hat, kann sich Sponsoren suchen, damit's nicht zu teuer wird. Ist dieser Teil des Programmes abgeschlossen, geht's mit vielen Karten und wenig Grafik auf die eigentliche Suche. Zahlreiche Menüs und viele Informationen helfen dem Spieler, sich wach zu halten und die Titanic oder wahlweise ein anderes Wrack zu finden: viel mühsame Suche, wenig Abwechslung.

Nur die echten Freaks sollten sich auf die Suche machen, denn Sound gibt's kaum (oder gar nicht) und die Grafik beschränkt sich auch aufs Allernötigste, ansonsten gibt's nur viel Text. Zudem kommt der C-64 auch an die VGA-Bilder des Titanic-Wracks nicht im Entferntesten heran. Wer überhaupt nichts zu tun hat, kann sich ja heranwagen, sollte aber seine Erwartungen gleich zurückschrauben.

Peter Braun

Grafik	**4**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**5**
Preis/Leistung	**5**

Programm: Mazemania, **System:** Amstrad-Disk, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** [7] / [15]

Nee, also wirklich: Ehe ich 50 Märker für die **SCHNEIDER**-Version von **MAZEMANIA** ausgeben würde, würde ich mein sauer verdientes Geld lieber dem jungen Kollegen H.-J. A. aus D. für die neue Nena-Platte und ein Abendessen bei Mc Donald's mit seiner Freundin schenken. Spaß beiseite. MAZEMANIA, das Labyrinthspiel, das mir auf dem C-64 so viel Spaß gemacht hat, ist auf dem Schneider eine einzige Enttäuschung. Das Scrolling ist eine Katastrophe, weil es endlos ruckelt; die Sprites sind aus unerfindlichen Gründen monochrom gehalten, die Steuerung hakt, und mir ist nach fünf Minuten schlicht das Gesicht eingeschlafen.

Worum ging es gleich noch in diesem ursprünglich so netten Game? Ein kleiner Gnom namens Flippo hirscht durch schöne, bunte Irrgärten – jedenfalls war das auf dem C-64 so. Die Irrgärten gibt es immer noch, nur sind sie weniger schön und weniger bunt, weil das Ganze auf dem Schneider nur im Vier-Farben-Mode abläuft. Sein Job ist es, die Platten, die er auf seinem Weg berührt, umzudrehen, so daß sie die Farbe wechseln. Hat er das gesamte Labyrinth durchquert (und sich erfolgreich gegen verschiedene Gegner zur Wehr gesetzt), sucht er den Ausgang und kommt – entweder in eine Bonusrunde oder in den nächsten Irrgarten. Ich muß zugeben, daß ich mir nicht die Mühe gemacht habe, den vormals so reizenden Helden sehr lange über den Sreen ruckeln zu lassen. Der vergleichsweise kleine Bildausschnitt, die monochromen Wischiwaschi-Feinde und -Ikonen (geben Zusatzkraft), das Flackern und Ruckeln ... Nee, also wirklich ... Das Beste an diesem Game ist der Sound!

Bleibt nur zu hoffen, daß sich Flippo bei den angekündigten 16-Bit-Versionen von dieser Schlappe wird erholen können. Denn im Grunde ist MAZEMANIA ein zwar sehr schlichtes, aber trotzdem unterhaltsames Spiel.

Gabi Straube

Grafik	**3**
Sound	**7**
Spielablauf	**3**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**

Die ASM-Umfrage

Auch im neuen Jahrzehnt möchte die ASM-Redaktion von ihren treuen Lesern wissen, welche „Software-Erkenntnisse" man aus den vergangenen 12 Monaten gewonnen hat. Deshalb haben wir wieder einen Fragebogen vorbereitet, der in etwa einen Spiegel der Ereignisse – schlechte, mittelmäßige oder gute Software; Zufriedenheit mit dem Händler-Service; Beurteilung der Software-Häuser – ergeben könnte. Das hängt natürlich von Euch ab! Macht also bitte auch diesmal wieder so zahlreich wie möglich mit, damit wir eine Art „repräsentativen Querschnitt" erhalten! Der Lohn für Eure Mühe: Unter den Einsendern werden 3 CD-Player und 10 kostenlose ASM-Jahres-Abos verlost! Dann also: „Laßt mal die Sau raus!" Schreibt Eure Antworten zu den Fragen (1 bis 14) auf eine Postkarte (es müssen nicht unbedingt alle Fragen beantwortet werden!), gebt bitte Euer Alter und Computer-System an. Vergeßt auch nicht, Euren Absender deutlich auszuschreiben (wir sind nämlich keine „Graphologen".)! Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unsere Adresse: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „ASM-Umfrage", Postfach 870, 3440 Eschwege. Und hier die Fragen:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsgemäß das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1989!

2 Bestes Action-Programm 1989

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1989

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Käschen rechts, oder bringen Sie's zu Papier!

4 Bestes Adventure 1989

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihn 1989 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1989

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter?

6 Bestes Sportprogramm 1989

„Tempo, Dramatik, Spannung", das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1989!

7 Schlechtestes Sportprogramm 1989

Sport-Spiele gehören hierzulande zu den beliebtesten Computerspielen. Diese generelle Beliebtheit kann auch dazu ausgenutzt werden, mit einem miesen Game die „schnelle Mark" zu machen. Welches Sportspiel hat Sie 1989 an meisten enttäuscht?

Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Simulations-Spiel

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen 1989 persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Simulations-Spiel

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1989 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1989 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen, französischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1989!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beeinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist, die Antworten auf eine Postkarte (oder Brief) zu notieren und das Ganze (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „Umfrage", Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 18. März 1990. Es geht um 3 CD-Player und 10 ASM-Abos!

Name/Adresse ____________________

Computersystem ____________________

Alter ____________________

PRIMA TURM-BAUSTELLE

Pete Cooke's Coding ...

Programm: Tower of Babel, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** Microprose, England.

Die Welt ist schlecht. Genauer gesagt: Die Menschen sind schlecht! Aus dieser (nicht ganz neuen) Erkenntnis haben die Jungs von **RAINBIRD** ein Game geschnitzt, das jeden, der auf „Logik pur" steht, für lange Zeit an den Rechner fesseln dürfte. **TOWER OF BABEL** heißt das Programm, das die alte Geschichte um den viel zu hohen Turm gewagt variiert. Peter Cooke (Design, Programmierung, Grafik und Animation) hat seinen Turm allerdings vom biblischen Babel ins futuristische Shinar verlegt.

Nur so viel zur (eigentlich völlig überflüssigen) Story: Die „Shinarianer" wollten – so weit, so „authentisch" – einen Turm bauen, der so hoch sein sollte, daß sie mit ihrem Gott würden verhandeln können. Der jedoch (der Gott) zeigte weniger Interesse an dem ehrgeizigen Bauwerk als ein paar gutmütige Zantorianer (anderes Sonnensystem usw.), die offenbar zufällig vorbeikamen. Die guten Außerirdischen ließen den Menschen aus Shinar drei spinnenartige Robots da, die ihnen beim Bau behilflich sein sollten. Nun hätte alles prima vorangehen können, wenn die Menschen nicht ziemlich merkwürdig draufgekommen wären: Sie merkten, daß die Spinnen zwar gute Architekten waren, daß sie aber auch gern wieder nach Hause fahren (fliegen?) wollten. Da kam „rasende Eifersucht" (Handbuch) auf, und was daraus werden kann, ist ja bekannt... Um das Ganze abzukürzen: Die Shinarianer bauten jede Menge Hindernisse, um den Spinnen-Robots das Nach-Hause-Telefonieren zu erschweren. Außerdem klauten sie ihnen die Energiepakete und versteckten sie. Eure Aufgabe ist es nun, die drei Spinnen Zapper, Pusher und Grabber durch die verschiedenen, teils mehrgeschossigen „Türme" zu lotsen und Energiepakete („Klondikes") einzusammeln oder Objekte zu zerstören. Zum Einstieg empfiehlt es sich, im Hauptmenü die Play-Game-Option und anschließend die Custom-Game-Option zu wählen. In diesem Trainingsdurchlauf kann man sich in aller Ruhe (und sehr gut angeleitet!) mit der Steuerung der Spinnen, mit den wichtigsten Feinden, mit Türmen, Aufzügen, Kameras und allen möglichen Objekten, die später eine Rolle spielen werden, vertraut machen. Das gesamte Game wird übrigens (mit ganz wenigen Texteingabe-Ausnahmen) per Maus über Icons gesteuert.

Hat man sich über das Hauptmenü (Play Game) in das Standard Game eingeklickt, erscheint zunächst eine Bildschirmseite mit neun Quadraten (A bis I), aus der hervorgeht, welche Türme für das Spiel gewählt werden können (in jedem Spiel müssen alle neun Türme durchgespielt werden). Wenn man sich einen Turm ausgesucht hat, bekommt man einige Informationen, zum Beispiel: welche Roboter zur Verfügung stehen, welche Aufgaben zu erfüllen sind, wie der Turm heißt etc. Ein kurzer Klick auf „OK" bringt den Spieler jetzt direkt

... erweist sich als „durchaus brauchbar". Gutes, intelligent aufgebautes Spiel

ins Geschehen, das man zunächst mit den Augen eines Spinnen-Roboters sieht.
Um sich einen ersten Überblick zu verschaffen, wo man eigentlich gelandet ist, sollte man die Baustelle mit Hilfe der vier Kameras („Kompaß"-Icons) genauer untersuchen. Die meisten Türme, die ich im Spiel kennengelernt habe, waren schön bunt und hatten in Sachen fiese Feinde bzw. fiese, hinderliche Objekte einiges zu bieten. Solange man die Finger von den Robots läßt, kann übrigens nichts passieren, denn die Feinde werden erst dann aktiv, wenn sich der Spieler das erste Mal rührt.
Die Robots selbst können entweder über die Pfeiltasten bewegt oder mit Hilfe des rechten Icon-Blockes „programmiert" werden. Ihre Art zu gehen, ist zwar langsam, aber dafür außerordentlich köstlich (so 'ne Art schwanken, nur irgendwie metallisch...). Für den Anfang sollte man seinen Blickwinkel so wählen, daß man nicht durch die „Augen" der Spinne sieht, sondern sozusagen hinter der Spinne herläuft. Das läßt sich im Pausenmodus über die Menüleiste regeln, in der man selbstverständlich auch noch alle möglichen anderen Sachen einstellen kann.
Jeder Spider hat bestimmte besondere Eigenschaften, die man sich gut einprägen sollte, weil man sonst keine Chance hat, die Aufgaben zu erfüllen. Selbst für Leute mit ausgeprägt schwachem Kurzzeitgedächtnis ist das nicht allzuschwierig, denn die Namen der Robots – Zapper, Pusher und Grabber – „deuten an", was die Jungs können. Pusher kann pushen (also Objekte verschieben), Grabber kann grabben (also zum Beispiel die heißbegehrten Klondikes aufnehmen) und Zapper kann mit einer Laserkanone ballern und auf diese Weise Hindernisse aus dem Weg räumen.
TOWER OF BABEL ist aufgrund der Unmenge an verschiedenen Aufgaben (man kann über einen „Tower Designer" sogar eigene Türme bauen!) das, was man gemeinhin als ein „äußerst komplexes Game" bezeichnet. Diejenigen unter Euch, die Spaß daran haben, auch mal länger vor dem Rechner zu hokken, ohne daß – außer in ihren Köpfen – was passiert, sollten es sich anschaffen. Und last but not least ist das Programm auch etwas fürs Auge, denn die ausgefüllte Vektorgrafik kann sich durchaus sehen lassen.

Gabi Straube

Grafik	**9**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**9**

Barbarische Kniffelei

Programm: Magic Lines, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Tale Software, **Muster von:** Tale Software, Bergheim.

Den Eingeweihten ist **TALE SOFTWARE** kein Unbekannter, war es doch diese Firma, die sich bei ihrem Erstlingswerk *Turn it* ganz frech des Spielhallenhits *Match it* bediente. Das Spiel war unbestritten nicht schlecht, doch blieb die Frage, wie es denn wohl mit eigenen Spielkonzepten bestellt ist. Mager, lautet da die Antwort, denn auch der zweite Streich der Bergheimer war längere Zeit beim Kupferstecher. **MAGIC LINES** ist nämlich die allerneueste Variante von Spielen wie *Block Hole* oder *Super Pipeline*. Es handelt sich dabei um ein Verschiebespiel mit Platten, auf denen ein Kugelsystem entlangrotiert. Die Kugel kann jedoch nur auf den Steinen wandern, die mit entsprechenden Linien gekennzeichnet sind, wobei der Spieler diese Steine so anordnen muß, daß das Kugelsystem ohne Unterbrechung rotieren kann – ansonsten darf das derzeitige Plattenmuster noch mal in Angriff genommen werden.
MAGIC LINES ist, wie seine Artverwandten, kein einfaches Spiel, denn die Linien auf den Platten führen in unterschiedliche Richtungen und müssen geschickt und vor allem schnell gruppiert werden. Insoweit unterscheidet sich MAGIC LINES keinen Deut von seinen berühmten Vorgängern, doch verfügt das Programm – man sollte es nicht glauben – durchaus über ein paar neue Features. So gibt es Hindernissteine, die sich nicht von der Stelle rühren, Pausensteine für einen kleinen Zeitstop sowie Bonussteine, die nicht eingefügt werden müssen, aber zusätzliche Punkte bringen. Wenn Ihr es sogar schafft, den Anfangsstein wieder an den Schluß zu legen, wird dies nochmals mit Points belohnt – Punktegeier kommen also auf ihre Kosten. Allerdings bleibt während des Spiels nicht viel Zeit für zusätzliche Überlegungen zwecks Ergatterung des Highscores, denn MAGIC LINES wird durch die zusätzlichen Features, die löblicherweise sogar auf eigenes Gedankengut von TALE zurückgehen, recht schwierig. Wenn man allerdings die Logik des Games erstmal gerafft und nach einigen Versuchen die ersten Levels geschafft hat, macht MAGIC LINES eigentlich durchgehend Spaß. Firmeninhaber und einziger Angestellter von TALE ist im übrigen der Grafiker **Rolf Steffens**, der es bei MAGIC LINES geschafft hat, dieses eigentlich doch so simple Spielchen mit üppigen Grafiken anzureichern. Die Backgrounds jedes Levels besitzen ein edles Alien-Styling (Rolf Steffen ist übrigens ein großer Anhänger des Alien-Designers H.R. Giger) und sind sogar noch animiert. Wer es von Euch gar schaffen sollte, alle 32 Levels durchzuspielen, wird noch mit einer kleinen Endsequenz belohnt. MAGIC LINES besitzt zwar ein Konzept, das so alt ist wie Schröders Katze, doch kann man diesem Game einen guten Unterhaltungswert nicht absprechen. Das Spiel ist halt gut in Szene gesetzt worden (mal vom hinplätschernd einschläfernden Sound abgesehen) und macht Spaß. Was kümmern mich da noch neue Konzepte?

Michael Suck

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**8**

So geht's – oder auch nicht...

Nette Verzierungen bei MAGIC LINES.

Ein Shadow Hawk greift an ...

Welcome on board!

Der galaktische Söldner

Programm: Mech Warrior, **System:** IBM-PC, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Infocom, USA, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

Es gab einmal ein mittelprächtiges Rollenspiel des amerikanischen Softwarehauses **INFOCOM,** das sich *Battletech* nannte. Der Spieler hatte die Aufgabe, einen Battlemech (einen riesigen, waffenstarrenden Roboter) zu steuern und mit dessen Hilfe das Imperium seines Imperators gegen alle Eindringlinge zu verteidigen. Dieses adventuremäßige Spiel hat nun einen Nachfolger bekommen, bei dem die Betonung auf Action liegt.

Viele Spieler von Battletech haben sich sicherlich gewünscht, die Steuerung des Roboters und somit die Kampfsequenzen livehaftiger erleben zu können. Das dachten sich wohl auch die Programmierer des Hauses INFOCOM/ACTIVISION, die mit **MECHWARRIOR** ein actiongeladenes Softwarestück, gespickt mit strategischen und kaufmännischen Elementen, auf Diskette preßten.

Für Nichteingeweihte zuerst einmal ein kurzer Bericht zur galaktischen Lage: Im dritten Jahrtausend a.d. teilen sich fünf Fürstenhäuser ein von der Menschheit besiedeltes Gebiet unserer Heimatgalaxis, das sich über 60 Lichtjahre ausdehnt. Wie das nun einmal so ist, gönnt der eine Herrscher dem anderen die synthetische Butter auf dem Brot nicht. Alle wollen immer mehr Macht und Knete und Weiber und Planeten und überhaupt .... Es hat sich also nichts geändert. The same procedure as every century!

Angesichts der ständigen kriegerischen Konflikte entsteht ein erhöhter Bedarf an Kämpfern, denn der Verschleiß an Mensch und Material ist enorm. Diese Marktlücke wird natürlich sofort erkannt und von all' denen ausgefüllt, die sich zum Söldnerdasein berufen fühlen, sprich: die fies genug sind und nichts Besseres gelernt haben („Du hättest doch lieber die Banklehre machen sollen, mein Junge!", sprach die Mutter zum Sohnemann, der mit glänzenden Augen seinen ersten Killervertrag in den Händen hielt). Nun, moralische Bedenken beiseite und zur Sache:

Die ersten Bilder, die nach dem Starten des Programms auf dem Screen erscheinen, sind grafisch schon recht überzeugend. Anders hingegen der AdLib-Sound, der sich anhört, als ob die Klasse 1b der Schule P in D gerade ihren ersten Musikunterricht hätte. Im Spiel selbst wird er etwas besser, reißt einen aber trotzdem nicht vom ergonomischen Drehstuhl.

Nach der Sicherheitsabfrage (tja, liebe Raubkopierer, Ihr braucht das Handbuch!) befinden wir uns im Hauptscreen, der – je nachdem auf welchem Planeten sich der Spieler gerade befindet – ein anderes Hintergrundbild zeigt. Der Name des Planeten und des entsprechenden Herrscherhauses ist im oberen Teil eingeblendet. Sechs große bunte Icons stellen die einzelnen Unterprogramme dar, die mittels Joystick und/oder Tastatur aufgerufen werden. Da wäre zunächst das Blazing-Aces-Icon, mit dem die Mannschaftsdaten abgerufen werden können. Man kann nämlich als Obersöldner drei weitere Kämpfer anheuern, ihnen Battlemechs zuweisen und dann zu viert in den Kampf ziehen. Zunächst besitzt der Spieler aber nur einen Roboter und muß allein die Aufträge ausführen. Dieser Battlemech (ein Locust LCT-1V) ist zwar der schnellste seiner Gattung, dafür aber nur leicht bewaffnet und gepanzert und besitzt auch keinen Jumpjet-Pack, mit dem er sich in brenzligen Situationen in die Lüfte schwingen kann.

Für jeden erfolgreich beendeten Auftrag bezahlt das Herrscherhaus einen einen dem Schwierigkeitsgrad entsprechenden Betrag, so daß man nach einer Weile einen besseren Robbi kaufen kann; oder auch mehrere, um ein Team aufzubauen.

Unter Blazing-Aces findet sich noch der Menüpunkt NEWSNET, mit dem das planetare Kommunikationssytem angezapft werden kann. Hier findet der Player neben persönlichen Messages auch Infos über intergalaktische Ereignisse jeglicher Art, u.a. die aktuellen Kriegsschauplätze, so daß er immer weiß, wo die Action ist.

Die Heuschrecke

Das Mech-Complex-Icon dreht sich rund um die Battlemechs. Hier werden die eigenen Roboter durchgecheckt, repariert und neu bewaffnet. Außerdem können neue Robis gekauft und eigene verkauft werden.

CONTRACTS ist das wohl wichtigste Icon des Spiels. Es steht auf den meisten Planeten zur Verfügung und dient zum Abschließen von Verträgen zwischen dem Fürstenhaus und dem Söldner. In der Regel stehen mehrere Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und entsprechend unterschiedlicher Entlohnung zur Auswahl. Der Spieler kann versuchen, die Konditionen durch Handeln mit dem Vertreter des Fürstenhauses zu verbessern.

Mit dem Travel-Icon wird eine Generalkarte aller besiedelten Welten aufgerufen, auf der dann der Planet, den man besuchen möchte, angewählt wird. Je nach Entfernung differieren natürlich auch die Transportkosten, die der Spieler locker machen muß, um von einer Welt auf die nächste zu wechseln.

Gelegentlich kommt es vor, daß man auf einer Welt festhängt. Sei es, daß kein geeigneter Auftrag vorliegt oder daß diverse Ersatzteile für den Battlemech noch nicht geliefert wurden. Um die Wartezeit zu verkürzen, bietet sich ein Besuch in der Bar an (über das Bar-Icon). Dort können Insider-Informationen aufgeschnappt, neue Crew-Mitglieder angeheuert oder einfach nur ein paar Drinks genommen werden.

Zu guter Letzt darf natürlich auch ein Game-Options-Icon nicht fehlen. Hier saved und lädt der Kämpfer bis zu zwölf Spielstände, schaltet den Interkosmo-Sound an bzw. aus und kann die Grafikdetails auf hoch, mittel und niedrig schalten, was die Ablaufgeschwindigkeit des Spiels beeinflußt.

Mit MECHWARRIOR ist INFOCOM/ACTIVISION ein ansprechendes Spiel gelungen, das in ausgeglichener Weise Action und Strategie miteinander verbindet. So kommt es nicht nur auf schnelle Reaktion und ein gutes Augenmaß bei den Kampfsequenzen an. Auch die Vorbereitungen auf die Kämpfe müssen geschickt geplant sein, um eine Chance gegen die feindlichen Battlemechs zu haben. Dazu gehören u.a. die Auswahl des Gegners (ein kleiner LOCUST hat z.B. keinerlei Chance gegen einen MARAUDER oder WARHAMMER) und auch die strategische Vorgehensweise beim Angriff der Feinde mit einem Team. Die Grafiken sind gut, wenn auch die Geschwindigkeit der bewegten Grafik beim XT verdammt niedrig ist. Fast die Hälfte der Tastatur ist mit irgendwelchen Optionen belegt (von der Zoomfunktion über die Waffenauswahl bis hin zur Damage-Abfrage). MECHWARRIOR garantiert dem Liebhaber solcher Spiele langen Spielspaß.

Klaus 'Cruiser' Segel

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Labyrinth-Action im Mini-Format

Programm: Minos, **System:** Amiga (getestet), ST, **Hersteller:** Turtle Byte, Köln, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Muster von:** [7]/[15]/[36].

Die Kölner Firma **TURTLE BYTE** bringt mit **MINOS** ein Strategie/Labyrinthspiel für Amiga und ST heraus, welches laut Hersteller durch Variationsreichtum und integrierten Editor überzeugen soll. Nun liegt mir die fertige Version vor, also stürze ich mich sofort hinein ins Geschehen.

Nach dem Laden des Programms erscheinen das TURTLE-BYTE-Logo und ein ansehnliches Titelbild – kurz danach kann's auch schon losgehen. Ein Requester fragt bestimmte Grundvoraussetzungen ab, wie den Namen des Spielers, die Steuergeschwindigkeit usw. Hier gibt man die entsprechenden Daten ein, und schon befindet man sich im ersten Level. Auf dem Bildschirm erscheint ein Labyrinth, in welches man von oben hineinschauen kann. Verschiedene Mauern, Türen, Steinblöcke und einiges mehr sind auf dem Spielfeld des ersten Levels zu erkennen. Der Spieler steuert ein (ja, was soll es sein?) farbiges Etwas per Joystick durch die diversen Felder und versucht, alle auf dem Spielfeld sichtbaren Steine einzukassieren.

Das klingt jedoch einfacher, als es in Wirklichkeit ist, denn Einbahnstraßen, blockierende Wände, Teleporterfelder und dergleichen setzen schon Logik und Kombinationsvermögen voraus, um schließlich auch noch den letzten Stein des Levels aufzusammeln. Irgendwo befindet sich auf den Spielfeldern dann das langersehnte EXIT (welches man im Gegensatz zu *Garrison* oder *Gauntlet* jedoch gleich auf den ersten Blick ausmachen kann), das man zuletzt erreichen muß, um ins nächste Level zu gelangen.

Während ich per Joystick durchs Gemäuer jage, höre ich bei diversen Aktionen ganz ansprechende Soundeffekte, die hier wirklich treffend eingesetzt wurden. Der Schwierigkeitsgrad der insgesamt 50 Level ist unterschiedlich, jedoch sind alle Stufen durch logisches Kombinieren zu schaffen. Hängt man mehr als dreimal in einem Level fest, erscheint bei der Pausengrafik ein kleiner Tip, der einem eventuell weiterhelfen kann. Die Grafik ist nicht gerade umwerfend, denn jeder Level ist auf eine Bildschirmgröße zusammengerafft worden. Auch die Steuerung der Spielfigur (?) ist nicht hundertprozentig korrekt. Bewegt man diese auf einen aufzusammelnden Gegenstand zu, so stoppt sie nicht an der Stelle, wo man mit der Steuerung aufgehört hat, sondern läuft im Übereifer noch ein paar Schritte weiter in der Gegend herum. Das finde ich störend, denn es verlangt immer wieder eine Bewegungskorrektur des Spielers.

Der Editor ist im Gegensatz dazu gut gelungen, und man hat auf einen Blick die Möglichkeit, die verschiedenen Hindernisse und Extras in selbst zu konstruierende Levels einzubauen. Alles, was ich dort eingebaut habe, funktionierte auch fehlerlos. Was bleibt unterm Strich zu MINOS zu sagen? Nun, das Programm hätte noch besser sein können, wenn z.B. bewegte Gegner auf dem Spielfeld auftauchen würden, welche die Spielfigur eventuell auch verfolgen könnten. Auch eine exaktere Steuerung hätte sicher gutgetan. Dennoch hat das Spiel durchaus (vor allem durch den Editor und die gut gelungenen Soundeffekte) einen gewissen Reiz, und man muß schon taktisch klug vorgehen, wenn man erfolgreich alle 50 Level durchspielen will. Fazit: Ein durchschnittliches Programm. Wer also noch unsicher ist, was ihn bei MINOS erwartet, sollte sich das Programm vorher mal anschauen!

U.W.

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Handhabung	7
Technik/Strategie	8
Spielwert	7
Preis/Leistung	6

Eine Schlacht, die man sich merkt

Programm: Austerlitz, **System:** Amiga (getestet), ST, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** PSS, England, **Muster von:** Hamburger Softwareladen. Tel: 040/ 4204621

Ich staunte nicht schlecht, als mir ein neues Strategiespiel der englischen Firma **PSS** mit dem Titel **AUSTERLITZ** zur Besprechung vorlag, denn der Autor Dr. Peter Turcan veröffentlichte noch vor kurzem über die Firma *ARC-Battlescapes* das wirklich tolle *Borodino!* Nun ist er wohl zur Konkurrenz gewechselt – doch gleich vorab: AUSTERLITZ ist noch komplexer als der Vorgänger *Borodino* und hat nichts von der Klasse des Vorgängers eingebüßt.
Wem der Name „Austerlitz" kein Begriff ist, der sollte jetzt erfahren, daß es sich dabei um Napoleons größte Schlacht gegen Österreich und dessen Verbündeten Rußland handelte! In der Nähe der österreichischen Provinz „Moldavia" bei der Stadt Brunn trafen am 2. Dezember 1805 die besagten Armeen aufeinander. Wie die Historie zu berichten weiß, war die Schlacht bei Austerlitz wohl Napoleons größter Triumph. Hier siegte der französische Feldherr nach einer strategischen Meisterleistung gegen seine erbittertsten Feinde.
Nun, so blutrünstig dies auch anmuten mag – die Geschichte läßt sich schließlich nicht zurückdrehen. Oder doch? Ja, es geht in der Tat mit diesem hier vorliegenden Strategieprogramm. Man kann die Seite, die man führen möchte, zu Beginn der Schlacht auswählen (zwei menschliche Mitspieler gegeneinander oder einer gegen den Computer – wie auch zu Demonstrationszwecken beide Seiten vom Rechner gesteuert), und es ist durchaus legitim, mal zu versuchen, Napoleon und seine Truppen zu besiegen! Hierzu bestehen bei AUSTERLITZ hervorragende Möglichkeiten, denn das Programm von Dr. Peter Turcan verwendet die gleiche Befehlsstruktur wie schon der ausgezeichnete Vorgänger *Borodino.* Für diejenigen, die dieses System noch nicht kennen: In einer so komplexen Schlacht, welche auf dem Computer übrigens die Originalgesamtfläche von rund 20 Quadratkilometern zu Grunde legt (wie auch in der Realität Anno 1805), ist es für den Befehlshabenden sehr schwierig, die Übersicht zu behalten. Außer der Möglichkeit, Erkundungs- und Nachrichtenreiter auszusenden, auf einer Anhöhe zu stehen oder hin und wieder mal den Standort des Hauptquartiers zu wechseln, hatten Napoleon und sein Kontrahent Kutusow, der die vereinigte Russisch/Österreichische Armee anführte, keine weiteren Möglichkeiten der Einflußnahme.
Strategiesimulationen herkömmlicher Art hatten einige vorgegebene Befehlsschemata, die meistens durch das Anklicken eines entsprechenden Icons oder Eintippen eines „Eintastenbefehls" erschöpft waren. Es gab keine Verzögerungen oder gar Uminterpretationen eines erteilten Befehls, was doch stark im Gegensatz zur Realität auf dem echten Schlachtfeld stand. Dank eines neuen Befehlseingabemodus', in Verbindung mit einem dazu maßgeschneiderten Parser, gelang es Dr. Peter Turcan, die Schwelle zwischen dem realen Kampf auf dem Schlachtfeld und der Simulation auf dem Computermonitor zu durchbrechen. Wenn man bedenkt, daß es zu Napoleons Zeit noch kein Funkgerät gab und alle Nachrichten, Befehle oder Zwischenberichte durch entsprechende Reiter abgewickelt wurden, ist einem augenblicklich klar, wie schwierig seinerzeit die Truppenführung gewesen ist! Bei AUSTERLITZ kann der Spieler z.B. so komplexe Kommandos wie „Davout at 6 pm form a defense line from 0,5 mile south of Kobelnitz linking with Lannes to the south flank" geben (bei diesem Detailreichtum ein wahrer Traum für Strategiespieler). Bis der Befehl den 3.Armeekorpsanführer Davout erreicht, läuft alles im Kampfverlauf wie zuvor ab und nur mit der zeitlichen Verzögerung ist das Kommando umzusetzen. Im ausgezeichneten Handbuch, welches übrigens in fehlerfreier deutscher Übersetzung vorliegt, wird ausgeführt, daß der Spieler über die Entscheidungen der Obersten der Regimente am Ende der Befehlskette nur wenig Kontrolle hat, und wie in der richtigen Schlacht in Austerlitz können Befehle auf jeder Befehlsstufe ignoriert oder uminterpretiert werden. Sei es wegen der besseren Kenntnis der Lage vor Ort oder der ständig wechselnden Moral der individuellen Einheiten und ihrer Befehlshaber. Dies ist wahrlich eine neue Dimension bei Computerstrategiespielen, die hierdurch deutlich an Authentizität gewinnen.
Die Grafik des Programms nimmt den gesamten Bildschirmausschnitt in Anspruch, und der Kampfschauplatz wird in einer wirkungsvollen schräggestellten 3D-Perspektive dargestellt. Nur bei Befehlen, Nachrichten usw. wird das untere Drittel des Bildschirms durch ein Texteingabefeld überlagert. Wie bereits beim Vorgänger wurde auf speicherplatzfressende Animation oder Sound verzichtet. Lediglich das Feuern der Musketen und der Kanonen ist auf Wunsch zu sehen. Der Mauszeiger auf dem Bildschirm ist das Teleskop, mit dem man alle Informationen zum Batallion seiner Wahl erhalten kann. Einfach Anklicken, und der Rechner ermittelt sämtliche für das entsprechende Symbol verfügbaren Daten (die Stärke und der Zustand der Truppenteile läßt sich jedoch nur durch berittene Boten abwickeln).
Eine stabile Gesamtkarte, die dem Spielkarton beigefügt ist, bietet einem die genaue Übersicht zu allen Truppenbewegungen, Geländeeigenheiten usw. Die Rechengeschwindigkeit zwischen den einzelnen Spielzügen ist sehr schnell, und wie schon erwähnt, ist der Ablauf der Schlacht sehr realitätsnah! Die Auswertung der Spielzüge erfolgt nach detaillierten Grundregeln, die den Strategiebrettspielen entnommen wurden: die Anzahl der eroberten Städte, die Zahl der gefallenen Soldaten und die Menge der Gefangenen entscheidet über Sieg oder Niederlage. Auch eine Art Pattsituation wie im Schach ist denkbar, bei der es dann weder Gewinner noch Verlierer gibt.
Was bleibt über AUSTERLITZ noch zu sagen? Das Programm hat die gleiche Klasse wie *Borodino* und ist sogar, was das „Spielfeld" betrifft, noch umfangreicher geworden. Möchte man, nachdem die historische Originalversion erfolgreich durchgespielt wurde, mal etwas Neues probieren, kann man bei AUSTERLITZ die Startbefehle, welche ansonsten vorgegeben sind, entsprechend ändern und bis zu dreißig neue Kommandos zu Beginn an seine Truppen geben! Hierdurch bleibt das Programm für lange Zeit interessant. Strategiefreunden kann ich dieses „Wargame" nur wärmstens empfehlen. Ein Hitstern ist auch hier die logische Folge! *U.W.*

Order: e.

Austerlitz: ein Leckerbissen für Strategie-Fans.

ASM HIT

»AUSTERLITZ ist ein ausgereiftes Programm für alle Strategie-Freunde!«

Grafik	**9**
Handhabung	**11**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

ASM-«Beziehungskiste»

Sandra Alter, geboren am 16. 12. 1967 in Kassel. Sie absolvierte 1985 ihren Realschulabschluß und begann anschließend eine Ausbildung zur Bankkauffrau. Nach gelungenem Abschluß der Ausbildung übte sie noch eineinhalb Jahre ihren erlernten Beruf aus. Während dieser Zeit war sie auch nebenberuflich als freie Mitarbeiterin für eine Stadtzeitung in Kassel tätig. Nun hat sie ihr Hobby zum Beruf gemacht und gehört seit dem 1.1.1990 zur ASM-Redaktion des Tronic-Verlages. **SANDRA ALTER**

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Autos, Spanien, Lesen
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Indiana Jones – Adventure, Leisure Suit Larry III, Sonson II
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	Hallo, Mister Gott, hier spricht Anna, Der Spiegel im Spiegel
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Tzaziki, alles mit Curry
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Blue Monday (New Order), Hip Hop und was mir gerade so in den Sinn kommt
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Lisa – der helle Wahnsinn, Der kleine Feuerteufel
7. Wo möchten Sie gern leben?	Irgendwo am Meer mit viel Strand, Sand und Sonne
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Alf, wen sonst?
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Johannes Kepler
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Katze
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Kaffee, Bitter Lemon, Wodka mit frischem O-Saft, Tequila
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Gran Canaria
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Afrika, Florida
14. Was sammeln Sie?	Glaspyramiden
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Lebe jeden Tag so, als ob es Dein letzter wär – irgendwann einmal wirst du recht haben.
16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	1952 Erfindung der Comet I (1. Düsenverkehrsflugzeug)
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Kann ich nicht erzählen, dafür reicht der Platz hier nicht
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Zukunft

Was mögen Sie? Die Farbe Schwarz, Tuning, Tiere, Sonne, Meer, meine Katze, lange schlafen, telefonieren, Regenbogen, Urlaub, Musik, Schmuck, Vollmond, Gegensätze, Kerzen, Briefe (bekommen), Feten feiern, einkaufen, Berlin, Kaugummi, Pflanzen, Spiegel, Rotwein.

Was mögen Sie nicht? abwaschen, aufräumen, früh aufstehen, Spinnen, Schnee, die Farbe Rot, Blabla, Zahnarzt, Streit, Machos, kaputte Autos, Prinz Charles, Regen, Verbote, Skins, Kaffee aus Plastikbechern, Papierkram, Yuppies, Baustellen, Stau, Plastikblumen.

Rußland, 1941 – live

Programm: Panzer Battles, **System:** IBM/Tandy PC, XT, AT und 100% Kompatible, EGA, CGA, MCGA, VGA, Hercules, Commodore 64, **Preis:** ca. 80 DM für IBM und ca. 55 DM für C-64, **Hersteller:** Strategic Studies Group, Australien, **Muster von:** Rushware, Kaarst.

Fast 50 Jahre ist es her, daß die Deutschen in Rußland einfielen. Es war ein harter und erbarmungsloser Krieg mit vielen Toten. Der Überfall auf Rußland kam überraschend, und keiner hat wohl damit gerechnet. Stalin schon gar nicht, denn aufgrund des Hitler-Stalin-Pakts wiegte er sich in Sicherheit. Von diesem Pakt versprachen sich beide Seiten sehr viel. Hitler dachte, daß sich die Russen nicht mit den Allierten verbünden würden; Stalin hingegen hoffte auf einen harten, langen westlichen Krieg, der die deutschen Fronten schwächen würde. So könnte er dann problemlos in Deutschland einfallen. Doch die Deutschen fielen in Rußland ein. Stalin war überrascht, und zu einer schnellen Gegenwehr waren die Russen nicht fähig. Somit verlief dieser Überraschungsangriff perfekt, und die deutsche Front hatte schnell und viel Erfolg. Ort um Ort kämpfte sie sich in das Landesinnere vor, und Anfang Dezember 1941 war Moskau fast erreicht. Doch man hatte nicht mit „Väterchen Frost" gerechnet, und der folgende Winter wurde zu einem Jahrhundert-Winter. Da die Truppen so gut wie keine Winterausrüstung besaßen, „froren" ihre Bewegungen im wahrsten Sinne des Wortes ein. In der Folgezeit drängte die russische Armee die deutsche Wehrmacht immer weiter zurück. Der Rußlandkrieg war verloren.

So, diesen kurzen Geschichts-Einblick für all die, die in der Schule nicht aufgepaßt haben. Nun nahm sich die **STRATEGIC STUDIES GROUP** aus Australien diese traurige Geschichte als Vorlage und produzierte **PANZER BATTLES**. Wer nun will, der kann für etliche DM die Schlacht bei Minsk, um Moskau, bei Kharkov, Prohorovka, Kanev und Korsun „nachspielen" und somit die Geschichte umschreiben.

Zum Lieferumfang gehören zwei Disketten, eine Auflistung aller Menüs, ein Handbuch zur Erklärung derselben und eine kurze Einführung in den Spielablauf. Außerdem beinhaltet es kurze Informationen zu den verschiedenen Szenarien.

Nachdem ich nun das Programm in den Rechner geladen hatte, erklang erstmal eine fürchterliche Melodie; auf Tastendruck erschien dann das erste von über 30 (!) Menüs. Ich entschied mich für die Schlacht um Moskau und übernahm die Rolle der verteidigenden Russen. Ganz so, wie es in der Anleitung empfohlen wurde. Ich machte mich mit den unzähligen Menüs einigermaßen vertraut und zog in den Kampf. Als General Vlasov versuchte ich nun Moskau vor General Höpners Mannen zu schützen. Etwa vierzig Kilometer nord-westlich von Moskau errichtete ich einen Schutzwall, bestehend aus der 20. Armee. Da Angriff schon immer die beste Verteidigung war und die Deutschen ohnehin nicht zum Friedenspfeiferauchen gekommen sind, setzte ich gleich zum Angiff gegen Höpners Panzer-Division an.

Und so verschob ich meine Mannen; die einen ließ ich auf die Deutschen zurennen, andere ließ ich Gefechtsformation annehmen, für den Fall, daß die Deutschen angreifen würden. Desweiteren kann man seine Leute zurückziehen, auf Verteidigung programmieren, das Feindesheer erstürmen, schwache oder gefallene Divisionen ausbeuten und noch so manches mehr. Abwechslung wird einem jedenfalls geboten. Doch ich hatte die richtige Taktik wohl noch nicht so ganz raus. Jedenfalls hatte ich nach 15 Tagen harten Kampfes nach Punkten verloren. Ich nehme an, daß ich einfach zu offensiv war. Bei meinem zweiten Kampf wurde ich dann etwas besser, und geschickt schob ich meine Truppen herum, kesselte die Deutschen ein und startete von Zeit zu Zeit einen Blitzangriff. Anhand meines geschickten Handelns wuchs meine Punkzahl (=Führungsqualität), und auch meinen Mannen wurden mehr und mehr Experience-Point zugeteilt. Diese werden, bekommt man welche, während eines Kampfes in Form von Kreuzen angezeigt. Gleichzeitig werden beim Gegner ein bis zwei Bomben erscheinen, je nachdem wie hoch seine Verluste sind. Jedenfalls wußte ich meine Männer auch im richtigen Moment zurückzuziehen, sofern erforderlich. So ging dieser Kampf auch sehr knapp zugunsten Höpners aus, wobei der General ohnehin mit viel mehr Führungpunkten in den Kampf geht.

Grafisch kann man sich bei der IBM-Version nicht beschweren. Für ein Strategie-Spiel dieser Art ist sie in Ordnung. In Sachen Sound und Effekte sieht es da schon anders aus, da außer ein paar Geräuschen nichts geboten wird. Aber das ist bei diesem Spielgenre auch nicht unbedingt nötig. Beim guten alten C-64 gibt es so gut wie keine spielerischen Unterschiede, doch nicht enden wollende Ladezeiten hemmen den Spielspaß enorm. Zudem ist die Grafik wirklich reinste „Strichmalerei". Einfach erbärmlich. Der Titelsound ist noch erbärmlicher als bei der PC-Version. So kommt mir der Verdacht, daß die 64er Version in reinstem Basic geschrieben wurde. Aufgrund dessen kann ich von dieser Version nur abraten, obwohl PANZER BATTLES für ein Strategiespiel recht gut ist. Es gibt genügend Möglichkeiten, einen Krieg zu gewinnen oder „den Löffel zu werfen". Um das Programm mit all seinen Menüs und Möglichkeiten zu beherrschen, wird man jedoch einige Zeit benötigen, was Fans dieses Genres aber kaum abschrecken dürfte. Im Gegenteil, dadurch wird es gerade erst komplex. Auch mir hat es, rein strategisch gesehen, recht gut gefallen. Was mich jedoch wahnsinnig an PANZER BATTLES stört, ist der geschichtliche Hintergrund. Ich meine, der damalige Krieg war so fürchterlich, daß man so etwas nicht noch zu Hause „nachspielen" muß. Sicher mag so mancher anderer Meinung sein, doch solche „Simulationen" vergangenen, traurigen Geschehens find' ich einfach nicht gut. Auch das Handbuch ist ein dicker Hammer, stehen doch Sprüche wie „Your main task is to kill Germans" drin. Es sei jedem selbst überlassen ob er sich über das Wort „kill" oder „Germans" stört. Jedenfalls finde ich es unverantwortlich, vom Töten von Menschen zu reden. Wenn es sich auch noch auf eine bestimmte Rasse oder auf ein Volk bezieht, dann weiß ich mir echt nicht mehr zu helfen.

Mir stellt sich die Frage, ob so etwas in der heutigen Zeit sein muß. Man soll die damaligen Geschehnisse nicht vergessen, aber sie nachspielen sollte man sie erst recht nicht.

Hans-Joachim Amann

Die Grafik schwach, der Handlungsablauf fragwürdig *(Foto: VGA)*

	IBM / C-64
Grafik	4 / 1
Handhabung	8 / 5
Technik/Strategie	9
Hintergrundgeschichte	0
Spielwert	7 / 5
Preis/Leistung	6 / 4

Sport-Kaleidoskop

QUARTER-SCHRECK!

Programm: John Elway's Quarterback, **System:** C-64, IBM & Kompatible (beide getestet), **Preis:** ca. 55 DM (C-64-Disk, 40 DM Cassette), ca. 70 Mark für PC, **Hersteller:** Virgin Games, **Muster von:** 7, 15, 21

Eine neue Simulation Amerikas beliebtester Sportart, dem American Football, erreichte uns nach langer Zeit einmal wieder. Nach dem großen Erfolg von *TV Sports Football* aus dem Hause *Cinemaware*, will **VIRGIN GAMES** mit **JOHN ELWAY'S QUARTERBACK** an diesen Erfolg anknüpfen. Angesichts dessen, daß *Cinemawares* Version dieses Sports durch fantastische Grafiken und eine geniale Spielbarkeit zu überzeugen wußte, dürfte es recht schwierig sein, dieses Programm zu „schlagen" oder zumindest ein gleichwertiges Produkt herauszubringen. Doch ohne Vorurteile wollen wir uns in die Materie begeben und einen ganz kleinen Einblick in diesen Sport eröffnen.

Ziel des Footballs ist natürlich, mehr Punkte als der Gegner zu erreichen. Diese werden durch sogenannte *Pats, Safeties, Fieldgoals* und *Touchdowns* erzielt. Dafür gibt es ein bis sechs Punkte. Um jedoch Punkte zu erzielen, muß zuerst gegnerischer Spielraum „erobert" werden. Dieses Spielfeld ist einhundert Yards lang, und die angreifende Mannschaft muß versuchen, mindestens zehn Yards mit höchstens vier Versuchen zurückzulegen. Natürlich versucht das verteidigende Team, seinen Raum dicht zu machen (was sonst?). Gelingt das, so kommt es in die Position des Angreifers.

Wie im richtigen Football sind auch bei dieser Simulation eine Menge von offensiven und defensiven Spielvarianten möglich. In einem Menü, das dem genannten *Cinemaware*-Spiel fast aufs Haar gleicht, wird hier vor jedem neuen Spielzug die gewünschte Formation und Taktik angewählt. Der Spieler übernimmt die Rolle des Quarterbacks John Elway, die anderen Akteure werden vom Computer simuliert. Der Quarterback ist übrigens der Dreh- und Angelpunkt des Angriffs, also eine der wichtigsten Figuren.

Und so machte ich mich mit den Jungs aus Cincinnati auf das Spielfeld. Hier bekam ich auch meinen zweiten Schock (nach dem schlechten Vorspann), denn es offenbarte sich mir eine Minigrafik des Feldes und der beiden Teams. Okay, vielleicht ist dies ja das einzige Manko dieses Games, dachte ich noch so, als mir der Ball schon unter den üblichen Schlachtrufen zugeworfen wurde. Mit dem „Ei" unterm Arm machte ich mich auf die Socken. Doch, oh Graus, mein Männeken lief wie ein doppelt beinamputierter Laubfrosch, träge und extrem lahm waren seine Bewegungen. Die Mannschaftskameraden und Gegner machten ebenfalls keinen Eindruck von jugendlicher Frische. So kam in mir der Verdacht auf, da spielte kein amerikanisches Footballteam, sondern ein Haufen aus dem Altersheim entlaufener Hundertjähriger. Doch selbst diese dürften noch mehr Zahn in den Hacken haben. Das Scrolling (Scrolling???) verhält sich genauso „schnell" und ruckelt zudem noch stark. An der Animation der Figuren konnte ich mich ebenfalls nicht erwärmen, denn viel gibt es auf diesem Gebiet nicht zu sehen.

Was nutzen da also die vielfältigsten Optionen, wie ein Angriff oder eine Verteidigung gestaltet werden kann, wenn die Spieler Stunden brauchen, um nur ein einziges Yard voranzukommen? Zudem ist der gesamte Programmaufbau so gut wie identisch mit *TV Sports Football*, bloß mit dem entscheidenden Unterschied, daß dieses um Meilen besser ist. Zwar ist es nur für die 16-Bitter erhältlich, doch auf ein solch mißratenes Produkt wie QUARTERBACK können die 64er-User getrost verzichten.

Für die PC-Freunde sieht es da auch nicht viel besser aus. Okay, die Grafik ist etwas besser und übersichtlicher, doch noch schlecht genug. Anhand der höheren Spielgeschwindigkeit kann man dieser Version durchaus ein ganz klein wenig Motivation zusprechen. Betrachtet man aber den Konkurrenten, der nur ein paar Mark mehr kostet, so müßte sich jeder selbst schlagen, der dieses Game kauft.

Bliebe nur zu sagen: Ob C-64 oder PC – Quarterback tut weh!

Hans-Joachim Amann

JOHN ELWAY bringt nichts Gutes (PC).

C-64/PC	
Grafik	1/3
Animation	wo?
Realitätsnähe	gering
Motivation	keine Spur!
Preis? Ja ...	Leistung? Nein.

Magie und fromme Sprüche

Programm: Kuyjaku (Mystic Defender), **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** ECS, München.

Ein Spiel aus 100% Fantasykonzentrat bietet **SEGA** mit **KUJYAKU** an. Finstere Monster und seltsame Kreaturen tummeln sich auf dem Screen, die meinem Alptraum von gestern Nacht entsprungen zu sein scheinen. Das Spiel dreht sich um einen Jüngling, der seine Braut Warumauchimmer aus den Fängen von Wemauchimmer befreien muß. Es scheint da zwar noch mehr an der Story dran zu sein, doch der Rest liegt im japanischen Dunkel, da ich diese Kritzeleien immer noch nicht zu entziffern vermag.

Macht aber nix, denn das Spiel erklärt sich nach zweiminütigem Ausprobieren quasi von selbst. so muß der Held mittels Waffenanwendung, geschickter Sprung- und Lauftechnik acht Levels meistern, wobei jeweils der Levelausgang gefunden werden muß, damit sich der Held mit dem Endgegner auseinandersetzen kann. Das Levelende ist übrigens gar nicht so einfach zu finden und schon gar nicht einfach zu erreichen, denn der japanische Einfallsreichtum beim Design von Gegnern scheint schier unerschöpflich zu sein. Selten habe ich in der letzten Zeit derart absonderliche Schöpfungen des Grauens gesehen, die zum Gruseln reizen und den Blutdruck nach oben treiben. Überhaupt ist SEGA das Bio-Styling in diesem Spiel so gut gelungen wie nie zuvor. Schwabelige, zuckende Quallenwesen, Raupen, riesige Spinnen und schleimige Blasen – das sind nur ein paar Beispiele aus einem schier unerschöpflichen Sortiment. Abgerundet wird das Ganze dann noch von herrlich exotischen Backgrounds, die durch superflüssiges Vorder- und Hintergrundscrolling (alle Richtungen) sehr plastisch wirken. Den Nebeleffekt zum Beispiel im zweiten Level mit Zig-Wege-Scrolling müßt Ihr gesehen haben!

Klar, daß der holde Jüngling vor dem Screen dem holden Jüngling auf dem Screen ein paar Wummen in die Hand drücken muß, um die fiesen Gegner ins Jenseits zu befördern. So können dann auch vier verschiedene Waffen durch entsprechende Symbole eingesammelt und angewendet werden. Mit der Feuertaste nimmt unser Held eine der Waffen aus dem Inventar in die Hand, mit der „B"-Taste wird sie abgefeuert, und mit „C" wird gesprungen. Für die Anwendung des Blitzes, des Flammerwerfers, der Energiebälle und des Tchakos hat SEGA ganz frech bei *R-Type* geklaut, denn auch KUYJAKU verfügt über einen Powerbeam! Wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt laßt, bis sich die Energieleiste gefüllt hat, wird von der jeweils angewählten Waffe ein Superschuß losgelassen. Sehr empfehlenswert ist in dieser Hinsicht der Flammerwerfer, der als Powerschuß einen dreisekündigen, tierisch langen Feuerstrahl abläßt, der zudem noch steuerbar ist und dem Helden sogar das Weiterlaufen ermöglicht.

Trotz dieser massierten Feuerkraft ist KUYJAKU jedoch immer noch ein äußerst schwieriges Spiel. Zwar gibt es von SEGA als Service die übliche Option-Page zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades, doch trotz „Easy Mode 2" und dreifachem Continue mit insgesamt 15 Leben war mir bislang der Einblick ins fünfte Level verwehrt. Allerdings kann man nicht sagen, daß KUYJAKU zu schwierig wäre, denn mit Geduld und Spucke sowie viel Übung ist das Spiel durchaus lösbar. Gefahren für die Motivation gibt's auch keine, denn das Spiel wartet immer wieder mit Überraschungen auf und belohnt den Spieler in jedem neuen Level mit tollen Grafiken, die man zum Automatenstandard zählen kann. Das Scrolling und die Animation kommen nicht mal in kritischen Momenten, also bei unzähligen bewegten Objekten, ins Schleudern. Einzig und allein der Sound gefiel mir nicht sonderlich, denn die Kompositionen sind einfallslos und benutzen die Standard-instrumente des PCM-Chips.

Ansonsten ist KUYJAKU jedoch ein hervorragendes Actionspiel mit vielen Jump-and-run-Elementen, daß durchweg Spaß macht. Die Konzeption und das Layout dieses Spiels ist einfach so stimmig, daß man der Faszination dieses Games schnell erlegen ist. Und den hohen Preis halte ich angesichts der Automatenqualität des Spiels für voll gerechtfertigt!

Michael Suck

Keine Angst, unser Held verbrennt nicht! Er benutzt nur einen gigantischen Flammenwerfer.

Auf dem Mega Drive nebelt's: KUYJAKU ist eine Augenweide!

»Endlich ein Spiel, das die volle Power des Mega-Drive ausnutzt! KUYJAKU ist ein grafischer Jump-and-run-Leckerbissen!«

Grafik	**11**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

DIE RENNWINDEL

Programm: Pithecanthropus Computerurus – Bonk's Adventure, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, **Muster von:** ECS, München.

Was ist dran an dem Gerücht, daß in Japan bis zum Jahre 2000 jedes Kind eine PC Engine sowie ein Jump-and-Run-Spiel haben soll? Vermutlich jede Menge, werden Vertreter dieses Spielegenres etwa in den gleichen Mengen auf den Markt geworfen, wie Hühnereier in die Legebatterien plumpsen. Vertreter Nr. 3427 nennt sich **PITHECANTHROPUS COMPUTERURUS** und versucht, mit leicht modifiziertem Spielablauf seinen Vorbildern *Sonson 2* und *Wonderboy* Konkurrenz zu machen. Zwar hat **HUDSON SOFT** ein paar neue Ideen ins Spiel mit eingebracht, doch als Jump-and-Run-Game bleibt's ein mittelmäßiger Leistungsträger. Wieder geht's mit einer Spielfigur, in diesem Falle einem Steinzeit-Wombel, durch viele Level, die selbst noch einmal in mehrere Stages unterteilt sind. Der Wombel sieht ganz nett aus, ist witzig gezeichnet und hat als besonderes Merkmal einen riesengroßen Kopf. Den braucht er auch, denn in den vielen Stages kommen allerhand Gegner auf ihn zu, die er nur mit einer gezielten Kopfnuß außer Gefecht setzen kann. Jede Berührung mit den Gegner kostet auch in diesem Game wertvolle Energie, die irgendwann einmal zu Ende geht. So ist es dann auch ganz selbstverständlich, daß auch hier wieder zahlreiche Gegenstände sowie wertvolle Münzen aufzusammeln sind, um Punkte sowie Energie einzuheimsen. Manchmal gibt's beim Aufsammeln der Gegenstände nette Überraschungen. Bei einem bestimmten Teil beispielsweise wird der kleine Kerl plötzlich wütend, rasend, läuft grün an und wird nun für eine gewisse Zeit unverwundbar. Gelegentlich kommt's auch vor, daß ein Berg oder Hindernis mal zu hoch für den Steinzeit-Wombel ist. In diesem Falle springt er einfach so hoch wie möglich und beißt sich dann – oh Wunder der Zahnmedizin – den Rest der Strecke am Hindernis entlang hoch. Dabei hat er so 'nen fiesen Blick drauf wie der gute Postbeamte bei der Frage, warum er denn fürs Nichtstun bezahlt werde...

Was wäre schließlich ein Jump-and-Run-Game ohne Endgegner? Nichts, und deshalb gibt's auch hier einen. Man besiegt auch ihn mit geschickten Kopfnüssen und etlichen Flugrollen. Wie schon erwähnt, ist der Weg bis dahin weit und führt durch viele schwierige Stages mit langweilig bis gut aussehenden Hintergrundgrafiken. Der Sound ist ganz nett, aber nicht gerade berauschend. Bleiben noch die paar Gegner, die dem Spiel so etwas wie 'nen Schwierigkeitsgrad verleihen, die Motivation aber auch nicht lange anhalten lassen. Das Spiel ist ja ganz nett, aber irgendwo hab' ich schon mal bessere Grafik gesehen, besseren Sound, längere Motivation...blabla.

Peter Braun

Grafik	**6**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**4**

Die Rennwindel im Kampf gegen Comicosaurier

Nintendo SEGA PC Engine

Programm: Volfied, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 6.600 Yen (ha, ha...) oder wahlweise 110 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** ECS, München.

VOLL FIES

„Billiger" Automaten-Abklatsch.

Na, da schau her! **TAITO** betätigt sich als fixer Produzent von Spielhallen-Umsetzungen – und das auch noch mit eigenen Games! Es ist nämlich erst ein bissel mehr als ein halbes Jahr her, daß **VOLFIED** in den Spielhallen stand. Allerdings sollte man bemerken, daß VOLFIED nun wirklich gar nix Neues bietet, handelt es sich doch um das gute, alte, aufgemotzte *Quix*, das seit Urzeiten in immer wieder neuen Varianten auftaucht. Das Grundthema ist dabei immer dasselbe: Per Joystick werden auf dem Screen Linien gezogen, um abgeschlossene Flächen zu erzeugen und einzufärben. Ist ein bestimmter Prozentsatz des Screens ausgefüllt (traditionsgemäß sind es auch bei VOLFIED 75%), wird der Screen gelöscht, das nächste Level begonnen.

Aufgelockert hat TAITO dieses klasssiche Prinzip mit verschiedenen Hintergrundbildern, die beim „Malen" sichtbar werden. Ferner gibt es verschiedene kleine Krabbelgegner, die bei Berührung tödlich sind, sowie einen riesigen Schuft, der sogar noch schiessen kann. Der Spieler wiederum steuert ein kleines Raumschiff zum Ziehen der Linien. Dieses Raumschiff ist solange vor gegnerischen Attacken sicher, solange es sich auf bereits gezogenen Linien oder am Rand befindet. Für weiteren Pepp sorgen diverse Bonussteine, die durch Einschließen Bonuspunkte, das Einfrieren der Gegner, einen Laser oder Speed up's besorgen.

Je höher die Prozentzahl des eingeschlossenen Screens über 75 Prozent liegt, desto höher sind Eure Bonuspunkte. Die Taktik: Baut Euch verschiedene Schächte, in die Ihr den großen, fetten Gegner hineinlocken könnt. Grundsätzlich gilt nämlich, daß immer die Fläche eingefärbt wird, in der sich der grosse Feind *nicht* befindet. Und Prozentzahlen von über 90 bringen gute Punkte.

Das Spiel verfügt über keine Highscoreliste, wenig Sound und miese Grafiken, die der Engine kaum zur Ehre geraten. Die diversen Levelgegner sind zu unförmigen Klumpen mutiert, die Backgrounds sehen aus wie Höhlenzeichnungen, und der Schwierigkeitsgrad reduziert sich auf die wackelige Steuerung des Joypads.

VOLFIED ist unbestritten das beste *Quix*-Spiel für die Engine – denn es ist das einzige. Langeweile nach 10 Minuten ist nämlich kein Argument, um 110 Mark auf den Tresen zu legen. Aber halt – da gab's doch noch 'nen anderen Tresen, für den Durst – oder so...

Michael Suck

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	5

Programm: Bull Fight, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 110 Mark, **Hersteller:** Cream (Creative Amusement), **Muster von:** 68.

Mit harten Bandagen

Vor nicht allzulanger Zeit unternahm *Naxat Software* den Versuch, der PC-Engine-Gemeinde das Geld mit einem Boxspiel aus der Tasche zu ziehen. Wenn tatsächlich jemand 110 Mark für *Digital Champ*, so der Titel des Machwerks, ausgegeben hat, so dürfte er sich über diese Entscheidung schwer geärgert haben. Heute nun liegt mir ein weiteres Boxprogramm für die Engine vor – der Hersteller: **CREAM**, der Titel: **BULL FIGHT**, der Preis: **Wiederum 110 Mark.** Schauen wir also mal, ob wir diesmal mehr fürs Geld geboten bekommen.
Grundsätzlich können zwei verschiedene Varianten gespielt werden. Street Fighting und der gewohnte Kampf im Ring mit Publikum und Pausengong. Zusätzlich kann eine Trainingsrunde eingelegt werden, die bei der Vorbereitung auf die großen Fights helfen soll. Überdies kann man allein gegen den Computer oder mit insgesamt acht Teilnehmern ins Rennen um Ruhm, Ehren und Meistertitel gehen.

Die Meisterschaftsrunde besteht aus vier Kämpfen plus Finale. Der eigene Fighter wie auch die Gegner können gewählt werden; acht Boxer stehen hierzu zur Verfügung. Diese erscheinen in Kämpferpose auf dem Monitor und sind durchweg miserabel bis lächerlich gezeichnet.
Die Grafik bessert sich jedoch schlagartig, wenn es in den Ring geht. Die Fighter sehen recht ordentlich aus, nur ihre Bewegungen hat man nicht so ganz hinbekommen. Alles wirkt eckig und kantig; hinzu kommt, daß nicht allzuviel Schlagvarianten zur Verfügung stehen. Rechte und linke Gerade, Haken und ausweichen nach hinten (mit Taste II) – das war's. Das ist sicherlich nicht viel, aber dennoch: Das Game macht schon irgendwie Spaß, ist gar nicht so schlecht, wie das jetzt vielleicht klingen mag. Geht der Kämpfer zu Boden, so kann man ihn durch schnelles Drükken der Taste I „wiederbeleben", vorausgesetzt, er wurde nicht zu hart getroffen. Dies frischt die Energiereserven, die für beide Fighter am oberen Bildschirmrand angezeigt werden, wieder etwas auf, so daß man nochmal in den Kampf gehen kann. Treffer werden mit Punkten belohnt, die unten auf dem Monitor erscheinen.
Die Grafik des Programms ist akzeptabel – nicht weniger, aber auch nicht mehr. Der Sound fällt noch eine Spur schlimmer aus. Er ist nicht gut, er ist nicht schlecht – am ehesten könnte man ihn als langweilig und unpassend bezeichnen. Insgesamt ist BULL FIGHT zwar um einiges besser ausgefallen als seinerzeit *Digital Champ*; rundum zufriedenstellen kann das Programm aber auf gar keinen Fall. Mein Tip: Warten, bis etwas Vernünftiges erscheint. *Bernd Zimmermann*

Voll auf die Zwölf, aber trotzdem kein Treffer.

Grafik/Animation	8
Sound	6
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6

MIT'M HACKE BEIL UNTERWEGS

Nintendo® SEGA® PC Engine

Programm: Golden Axe, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 68.

Im Moment wird das SEGA MEGA DRIVE mit Software geradezu verwöhnt. Lange Zeit gab es so gut wie nichts für diese Edelkonsole, und auf einmal erscheint ein Programm nach dem anderen. Erfreulich dabei ist die Tatsache, daß ein Großteil der für dieses Teil erscheinenden Games von wirklich guter Qualität sind.

So auch bei dem mir vorliegenden Modul namens **GOLDEN AXE**. Der Spieler hat die Aufgabe, ins Schloß des japanischen „Oberkohls" vorzudringen, um den dortigen „Hausherren" niederzumachen, damit die Menschheit endlich wieder in Ruhe und Frieden leben kann. Bis dahin ist es allerdings ein langer Weg, der von Gefahren aller Art nur so wimmelt. Drei

Ein Zwerg mit der Axt ganz groß.

HeldInnen mit unterschiedlichen Eigenschaften haben sich entschlossen, diesen Weg zu gehen. Besonders stark, doch dafür nicht sehr wendig ist AX (der Schwertkämpfer), eine bilderbuchmäßige Kämpfernatur. Klein und sehr beweglich ist der Zwerg GILIUS, der mit seiner Axt umgehen kann wie kein anderer. Mutig und gerissen ist TYRIS, die Amazone mit langem, blonden Haar.

Ein bis zwei Spieler können an einer munteren Hack-and-slay-Partie teilnehmen. Jeder Spieler darf sich eine der drei KämpferInnen aussuchen. Mit Hilfe des Joypads und der drei Feuerknöpfe können die einzelnen Schlagvarianten ausgeführt werden. Alle Figuren besitzen die Fähigkeit, einen Zauberspruch loszulassen. Zuvor muß allerdings ein Zaubertrank (blaues Fläschchen) eingesammelt werden.

Legen wir doch einfach mal los. Zu Anfang besitzt man mehrere Energy-Points und ein paar Credits (für die Continue-Funktion). Der Bildschirm scrollt von rechts nach links, und alle möglichen Kreaturen des Bösen wie Skelette, schwarze Ritter, Keulenschwinger usw. tauchen auf und machen Ärger. Bis man das Schloß erreicht, müssen viele sehr schwierige Level durchkämpft werden, die alle ihre Tücken und natürlich Endgegner (übergroße) haben. Zwischen den einzelnen Leveln kommt man in eine Bonus-Runde, in der kleine Zwerge ganz schön abnerven. Wenn man diese in den Hintern tritt, werden blaue Fläschchen fallen gelassen, die zum Zaubern benötigt werden.

GOLDEN AXE bietet knallharte Prügelaction in grafisch nahezu perfekter Ausführung. Die Version „für daheim" steht dem Automatenvorbild in nichts nach. Alle Features wurden übernommen. Spielerisch bietet GOLDEN AXE zwar keine richtige Abwechslung, doch Fans von solcherlei Spielen sollten sich dieses Teil mal reinziehen – es lohnt sich.

Torsten Oppermann

Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Nintendo® SEGA PC Engine

Im Trio an den Start

Programm: F1 Triple Battle, **System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Human Creative, Japan, **Muster von:** 68.

Seit den Anfängen der Computer-, Automaten- und Videogames erfreuen sich Rennspiele größter Beliebtheit. Für jedes System gibt es mittlerweile solche „Simulatoren", für manche gar Dutzende. Und so machte sich auch **HUMAN CREATIVE** daran, eines für die PC-ENGINE zu produzieren.
F1 TRIPLE BATTLE heißt das neue Wunderwerk.
Um sich etwas von anderen Formel-1-Simulatoren oder besser -Spielen abzuheben, ließ sich Human Creative etwas einfallen: Man verkleinert die Grafik des Sportwagens um zwei Drittel, und – schwuppdiwupp hat man noch Platz für zwei Renner gleichen Kalibers, was heißt, daß mit drei (!) Mann gleichzeitig auf gesplittetem Screen an den Start gegangen werden kann.

Im Menü kann ich zwischen „World Championship", „Test Run" und „Battle" wählen. Bei Battle kann man allein, zu zweit oder zu dritt gegen einen, zwei oder drei Computergegner fahren. Die anderen Menüpunkte dürften jedem klar sein.
Vorm Start darf man seine Schleuder noch kräftig tunen. So kann man die Reifen wechseln, die Steuerung härter einstellen, den Motor etwas frisieren und zwischen einer Automatik oder einem 5-Gang-Getriebe wählen. Zu guter Letzt darf noch der „Farbanstrich" des Flitzers verändert werden. Dann steht meine Wunschmaschine am Start – und es kann losgehen.
Sofort fällt mir die extreme Minigrafik meines Flitzers auf. Oben links sehe ich eine Streckenkarte, nebst anderen Informationen wie Geschwindigkeit usw.
Den weiteren Verlauf muß ich wohl kaum näher erläutern. Es verhält sich alles so, wie schon tausendmal dagewesen. Nicht jenseits des Bösen, aber auch auch nicht diesseits des Guten. Zu deutsch: Durchschnittsware.
Und das, weil absolut keine Spielfreude aufkommt, wenn man allein spielt. Zu zweit oder zu dritt sieht es da schon anders aus: Heiße Kopf-an-Kopf Duelle sind angesagt, bis daß die Fetzen fliegen. Aber alleine? Für 110 DM wird einem Solospieler recht wenig geboten, denn die Grafik ist schlicht und viel zu klein.
Was die Animation anbetrifft, gibt es nicht allzuviel auszusetzen, leider ruckelt das Scrolling, was nicht gerade zu einer hohen Motivation beiträgt. Die Motorengeräusche können ebenfalls in keinster Weise berauschen.
Wie man sieht, ist HUMAN CREATIVE mit F1 TRIPLE BATTLE nicht gerade ein Glücksgriff gelungen, doch für absolute Rennspielefanatiker ist sicherlich auch dieses Game sein Geld wert.

Interessenten sollten sich dieses Game vor dem Kauf aber unbedingt anschauen, denn jedermanns Sache ist es mit Sicherheit nicht...

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**5**
Sound	**4**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**4(allein)**
Preis/Leistung	**3**

Schon besser beballert

Programm: Heavy Unit, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** 68.

Wieder einmal melden sich die Außerirdischen mit einem Ballerspiel von der Firma **TAITO. HEAVY UNIT** heißt es und stammt aus Japan. Mit dem Namen für das Game haben unsere japanischen Kollegen jedoch mal wieder maßlos untertrieben. *Heavy* ist nämlich wahrhaftig kein Ausdruck dafür, was auf mich zukam, nachdem ich den Knopf „Run" betätigt hatte. Ich wurde erstmal abgeballert ohne Ende. Nachdem ich den anfänglichen Schock überwunden hatte, beschloß ich, meine Gegner kalt zu machen.
Nun, fest entschlossen, drücke ich erneut auf „Run" und warte. Da schlängeln sich auch schon die ersten Feinde heran. Viecher, die mindestens, wenn nicht noch mehr mal so lang sind wie ich selbst und noch dazu aus aneinandergereihten Totenköpfen bestehen. Eine der Bestien ballere ich ab, kassiere dafür ein „S" (Speed-Up), an den anderen fliege ich aus Sicherheitsgründen lieber vorbei. Kaum habe ich das hinter mich gebracht, wird auf mich geschossen. Gelbe Scheiben fliegen mit einer Wahnsinns-Geschwindigkeit auf mich zu. Sie kommen aus grünen dosenähnlichen Geschossen, die von der Decke herabhängen. Unter einigen Anstrengungen schaffe ich es dann, auch diese lahmzulegen, aber was ist das? Ein riesiger Hammer, der alles plattzuwalzen droht, was sich bewegt. Ich dachte, daß ich es vielleicht schaffe, darunter hindurchzufliegen. Ich habe falsch gedacht! Mein schönes Raumschiff ist platt, platter geht's gar nicht! Jetzt dürft Ihr dreimal raten, was das Ergebnis war. Game Over, natürlich! Also, das Ganze noch einmal.
Jetzt habe ich allerdings die Wahl zwischen „Continue" und „Game Over", ich wähle natürlich „Continue" und bin somit im nächsten Levelabschnitt. Endlich habe ich die Möglichkeit, brauchbare Bonuspunkte zu sammeln: zuerst ein „P" (Power Booster), dann noch ein „T" (Transformer). So, nun kann ich mich endlich angemessen verteidigen. Es fängt sogar an, richtig Spaß zu machen, denn mit den richtigen Waffen hat man einfach weniger Streß. Auf meinem Weg durch finstere Gänge und Schluchten (oder was auch immer das sein soll) begegne ich noch vielen gefährlichen, utopisch aussehenden Wesen, die mir alle ans Leder wollen. Irgendwann überkommt mich das Gefühl, daß meine Hand gleich abfällt (vom vielen Ballern), und da ich die ja auch noch zum Schreiben brauche, drehe ich der PC Engine das Licht aus.
Grafik und Sound von HEAVY UNIT gehen in Ordnung. Der Spielablauf ist wie bei jedem anderen Ballerspiel dieser Art auch eben einfach wie gehabt. Die Motivation: tja, ich für meinen Teil würde nicht auf die Idee kommen, diese Game noch einmal zu spielen (Otti schon, er liebt Ballerspiele abgöttisch). Es passiert schließlich weiter nichts, als daß man schießt oder beschossen wird, aber bitte, wer drauf steht... Außerdem bin ich der Meinung, daß man für den Preis von 100 Mark weitaus bessere Spiele erwerben kann.

Sandra Alter

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**3**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**4**

Nr. 5 hat Nachwuchs!

Programm: Robo Kid, **System:** PC Engine, **Preis:** ca. 110 Mark **Hersteller:** UPL CO., LTD., Japan, **Muster von:** 66.

UPL, das japanische Softwarehaus, ist bekannt für extravagante Ballerspiele. Vielen von Euch ist *Omega Fighter* bestimmt noch gut in Erinnerung. Auch diesmal haben die Japaner mit **ROBO KID** einen Knaller gelandet. Die Hauptfigur ist ein kleiner Schnuckel-Roboter, der hübsch mit seinen großen, roten Augen blinzeln kann. Er kann laufen oder wahlweise mit Hilfe seines Jetbags durch die Luft düsen. Er wirkt sehr witzig, was wohl mit Sicherheit seiner etwas zu lang geratenen Nase und seinem Gang zuzuschreiben ist.

Robo steht auf seiner Reise durch die futuristischen Welten ein ganzes Waffenarsenal zur Verfügung. Da gibt es vom Laser bis zu mehrschüssigen Waffen alles, was man als Roboter so braucht. Vier Waffen davon kann er bei sich führen und sie abwechselnd benutzen (mit Taste II) – gerade so, wie es ihm in den Sinn kommt. Es gibt auch einen Schutzschild, welcher ab und zu als Bonus vorbeigeflattert kommt. Robo selbst ist mit Energiespeicher (den er zwischendurch auffrischen kann) und drei Leben ausgerüstet. Extraleben kann er ergattern, indem er weiße Pilze aufsammelt. Außerdem stehen drei Continues zur Verfügung. Geht es dem Schnuckel wirklich mal an den Kragen, sieht das echt fies aus. Er guckt noch mal kurz und zerplatzt dann in tausend Teile. Buff, weg ist er!

Der Weg unseres kleinen Freundes führt durch viele verschiedene Szenerien. Da haben die Macher dieses Games wirklich ziemlich wilde Phantasien ausgelebt – das sorgt natürlich für Abwechslung und weckt Interesse. Man bekommt vom goldfarbenen Labyrinth über grasbewachsene Gänge und farbenfrohe Zwischenlevel einiges zu sehen. Robo hat im übrigen nicht nur Gegner, sondern auch einen Kumpel. Dieser ist auch ein kleiner Roboter, hat aber im Gegensatz zu Robo weniger Ähnlichkeit mit Nr. 5. Er könnte eher aus der Familie von Grisu abstammen – das ist der kleine Drache, der schon immer Feuerwehrmann werden wollte. Nur daß Robos Kumpel eben nicht grün, sondern metallfarben ist. Wenn er ihn trifft, kann er bei ihm ein Leben gegen eine Extrawaffe tauschen – muß er aber nicht. Auch die Gegner von Robo sind alle total ausgeflippt gestaltet, aber von denen hat keiner Ähnlichkeit mit irgendwelchen mir bekannten Figuren. Es gibt große, blaue Schnecken und Gebilde, die von der Struktur her einem Atom ähneln. Aber alle anderen sind wirklich undefinierbar! Die Zwischen- und Endgegner sind riesengroß, mit Glupschaugen und krakenartigen Fangarmen. Leider sind die Endgegner nicht so gut animiert; sie flakkern ein bißchen – ganz so wild ist das mit der Flackerei aber nun auch wieder nicht. Ich habe wirklich schon Schlimmeres gesehen. Ansonsten ist alles, was da kreucht und fleucht, hervorragend animiert, und das Parallax-Scrolling ist echt vom Feinsten.

Tja, bliebe noch etwas über den Sound zu sagen. Titelmusik sowie FX – beides ist wirklich gut gelungen. Zusätzlich wurde noch mit digitalisierter Sprachausgabe gearbeitet. Robo beschwert sich nämlich mit einem lautstarken „Aua", wenn er verletzt wird.

Was soll ich sagen? Mir fehlen die Worte! Dieses Game ist ein Hit!!! *Sandra Alter*

»Robo Kid ist anders: spannend, voller Überraschungen, eben mit Biß!«

Im Zwischenlevel kann man endlos Punkte sammeln.

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Make 'em platt, Shinobi!

Programm: The Super Shinobi, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 6000 Yen oder 120 Deutschmark, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** 68.

Es darf wieder geprügelt werden! **SEGA** beschert uns mit **THE SUPER SHINOBI** eine Keilerei allererster Güte, die man aber nicht mit den beiden Spiehallengames *Shinobi* und *Shadow Dancer* verwechseln darf. THE SUPER SHINOBI ist eine stark erweiterte Version des Arcade-Klassikers *Shinobi*, bei dem die technischen Möglichkeiten, die das Sega Mega Drive zur Verfügung stellt, endlich einmal ausgenutzt werden.
Zur Story: Die Verbrecherbande um Big Boss „Zeed" hat wieder zugeschlagen. Drei Jahre nach *Shinobi* ist sie nun stärker als je zuvor und hat alle Hebel der Macht an der Hand. Die Bande nennt sich jetzt „Neo Zeed" und hat als erstes Rache an dem Chef Deiner Organisation genommen und ihn zu den Seligen geschickt. Der Boss der Hehlerbande will aber Dich kriegen, deshalb hat er Deine Freundin entführt und hält sie auf einer Insel gefangen.

Hong Kong – hui!!!

»THE SUPER SHINOBI ist ein Spiel, das die Möglichkeiten des Mega Drive bis aufs Letzte ausnutzt. Spiehallen-feeling für daheim, SEGA macht's möglich!«

In den Bambusfeldern geht der Punk ab. Fotos (2): Sega Mega.

Unser Held Shinobi beherrscht die Kunst des Kung-Fu und muß sich tapfer durch insgesamt acht schwierige Level kämpfen, in denen es von Gegnern aller Art nur so wimmelt. Jeder Level bringt gegen Ende noch einen riesigen Endgegner zum Vorschein, mit dem wahrlich nicht zu spaßen ist. Zu „empfehlen" wären der feuerspeiende Godzilla und der megagroße Samurai.
Für besonders haarige Ecken stehen unserem Ninja magische Waffen zur Verfügung, die aber auch nur dann eingesetzt werden sollten, wenn mit Wurfsternen und Fußtritten kein Weiterkommen mehr möglich ist.
Der Kampf gegen die wildgewordene Bande findet auf mehreren Ebenen statt, die man durch geschickt angesetzte Sprünge erreichen kann. Ab und zu tauchen Holzkisten auf, in denen teilweise sehr nützliche Extrawaffen oder Lifepoints enthalten sind, doch Vorsicht: Manchmal verbergen jene Kisten auch schnellzündende Bomben.
THE SUPER SHINOBI ist von vorne bis hinten zu 100% durchgestylt und steht Spielautomaten dieses Genres in nichts nach. Es gibt keine Stelle, die man nicht mit Technik und Joystick(pad)gefühl meistern kann, und kein Gegner ist so schwierig, daß Frust aufkommt. Die Grafik gehört zum Besten, was ich je auf der Nobelkonsole gesehen habe. Scrolling in zwei Ebenen in softester Machart und Animation erster Güte versüßen jedem Freak das Leben. Edel ist auch die Musik, die von einem in Japan sehr bekannten Komponisten erstellt wurde. Yuzo Koshiro kann man als japanischen Rob Hubbard ansehen. Die Musik ist auch wirklich klasse: Tolle Drums gepaart mit mystischen Synthiklängen bringen den Spieler in die richtige Stimmung. Jeder Level enthält übrigens einen eigenen Sound.
THE SUPER SHINOBI ist das zur Zeit beste Modul fürs Mega Drive, das sich den **ASM-HIT**-Stern würdevoll verdient hat! Ein absolutes Muß für alle Sega-Fans. *Torsten Oppermann*

Grafik	**11**
Sound	**11-12**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

SONDERAUSGABE 7

& VIDEOSPIELE

markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

SECRET SERVICE

BLOODWYCH,
JOURNEY,
SENTINEL WORLDS,
ZORK ZERO,
MIGHT & MAGIC,
CURSE OF THE
AZURE BONDS,
GALDREGON'S DOMAIN,
KULT, GUNHED,
NINJA WARRIORS,
CYBERCROSS,
SIDE ARMS,
BOZUMA,
ETERNAL DAGGER,
NEUROMANCER,
TIGER HELI,
KATO & KEN, P-47,
MOTO ROADER,
DUNGEON EXPLORER,
NECTARIS,
WETTBEWERBE,
u.v.m.

SAMMELBAND 1

✦ SEIT 12. 2. ÜBERALL AM KIOSK ERHÄLTLICH ✦

✦ ERSCHEINUNGSTERMIN SAMMELBAND ZWEI AM 16. APRIL ✦

✦ SECHS SAMMELBÄNDE IN DIESEM JAHR ✦

IM BLICKPUNKT

Programm: Imperium, **System:** Atari ST (angeschaut; Monochrom und Farbe), Amiga, PC, **Preise:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Lesley, **Besonderheit:** Demo-Version.

1000 JAHRE BIS ZUR WELT-HERRSCHAFT

Ein neuer strategischer Knüller bahnt sich bei ELECTRONIC ARTS an. Mit der baldigen Veröffentlichung von IMPERIUM ist zu rechnen. Vielleicht gibt's das Ding schon in dem Moment, wo Ihr diese Zeilen lest. Es handelt sich um ein Maus-Ikonen-gesteuertes Strategie-Game – hauptsächlich in Schwarz-Weiß -, das mich stark an eine „Textverarbeitung" erinnert. Ich fahnde momentan nach dem richtigen Wort, um auszudrücken, wie ich es kurz umreißen kann... „Trocken" ist vielleicht der passende Ausdruck, wobei sich dies nur auf die zahllosen Auswahl- und Zwischen-Menüs bezieht. Wer erst einmal Appetit auf das Streben nach Macht und alleiniger Herrschaft bekommen hat, wird sich gern an IMPERIUM ergötzen. Martini schmeckt ja „dry" auch am besten, oder?

10-Jahresplanung, sehr gewagt.

Bei **IMPERIUM** geht es grob gesagt um den Einsatz von militärischen, ökonomischen und politischen Fähigkeiten, um sich innerhalb einer Zeitspanne von 1000 Jahren die Alleinherrschaft in der Galaxy zu sichern. Zwei „Gegen-Imperien„ (werden vom Rechner gesteuert) versuchen dasselbe. Das ist der Ausgangspunkt, mit dem wir leben müssen. Zu Beginn ist es von enormer Wichtigkeit zu checken, welche Planeten „uns" gehören und wieviel Kohle und Nostrum drin stecken. Nostrum ist eine wichtige Droge, die es uns erlaubt, 1000 Jahre und älter zu werden. Wichtig ist des weiteren, daß man seinen „Aktionszeitraum" möglichst auf ein, maximal zwei Jahre festlegt. Dies ist zwar nur ein kleiner Schritt in der Zeit, aber ein großer, um Herrscher zu werden. Bei meiner ersten Erkundung in Sachen Embargo, Angriff oder Erhöhung der Steuern wählte ich den „Fünfjahres-Plan". Bereits bei der ersten wichtigen Entscheidung wurde mir mitgeteilt, daß ich zwar erfolgreich, aber im vierten Jahr entmachtet und enthauptet wurde. Pech.

Nach dem dritten Rübe-runter-Erlebnis ging ich, wie erwähnt, etwas langsamer voran. Natürlich war es mir in der Kürze der Zeit (Testzeit!) nicht möglich, 1000 Jahre durchzuspielen, um herauszufinden, wie ich mich so als Kaiser oder Imperator fühle. Daß man es überhaupt zur Alleinherrschaft bringt, dürfte schwierig genug sein.

So schaut mein Vertreter auf der Venus aus (Foto: ST)

So verschaffte ich mir den ersten Überblick, indem ich jedes einzelne Icon (das weitere Untermenüs ausspuckt) anklicke. Nach der Eingewöhnungszeit geht's dann über zur echten Strategie. Ich als ungelernter Politiker, Militär und Geschäftsmann habe große Mühe festzustellen, wann und wo ich meine loyalen Leute als Oberbefehlshaber oder Gouverneure einzusetzen habe.

IMPERIUM ist, obwohl auch Schlachten geführt werden, ein Game fürs austrainierte Hirn. Man kann es nach dem ersten Augenschein unmöglich innerhalb von einem Monat – selbst bei auferlegtem Ehrgeiz – „durchspielen". Hier und da werden sicherlich erstmal Fehler gemacht (Steuern zu früh erhöht, Leute nicht mit der Lebensdroge versorgt, Embargo schlecht vorbereitet oder sonstwie schlampig vorgegangen), aus denen man/frau lernen sollte.

Abschließend sei gesagt, daß die Demo-Version noch nicht zu Hundert Prozent spielbar war; einige Features sollen, laut E.A.-Sprecherin **Lesley Mansford**, noch eingebaut werden. „Na, hallo!", kann ich da nur sagen. Mir genügte das, was ich mir ansah schon, um zu konstatieren: „Schwierig, schwieriger, am schwierigsten!"

Grafisch gesehen ist IMPERIUM nicht gerade berauschend; darauf kommt es ja in erster Linie auch nicht an. Dennoch ist das wahlweise Umschalten zwischen den zahllosen Planeten und das Drehen um die jeweilige Sonne des Systems gut dargestellt.

In puncto Übersichtlichkeit ist IMPERIUM eine saubere Sache. Wie gesagt, man muß halt nur ein Portiönchen Geduld, gewisse Sach- und Fachkenntnis sowie 'ne Menge Zeit mitbringen. Näheres zum Endprodukt voraussichtlich im nächsten Heft.

MANFRED KLEIMANN

Demobewertung:

Grafik	4
Handhabung	10 und „dry"
Technik/Strategie	11
Motivation	8
Preis/Leistung	8

LOOKING FOR DAVID

Programm: Knight Rider, **System:** PC Engine, **Hersteller:** Pack-In-Video, **Preis:** ca. 110 Mark, **Muster von:** ECS, München.

Wer von Euch träumt nicht schon ewig den Traum, endlich mal in einem richtigen Racing-Car zu sitzen und natürlich auch damit zu fahren? Ich zumindest bin der totale Autofreak, und mein Herz begann sofort schneller zu schlagen, als mir Torsten heute morgen **KNIGHT RIDER** von der Firma **PACK-IN-VIDEO** in die Hand drückte. Sofort stürzte ich auf die PC Engine zu, um dieses schwarze (meine Lieblingsfarbe) Geschoß zu starten. Kaum hattte ich den Motor des Trans Am in Gang gebracht, da hörte ich Gabi neben mir sagen: „Oh, guck Dir diese Augen an, und ich muß heute abend noch mit der Frau nach Hause fahren." (Tja, Gabi, wäre nur für Dich zu hoffen, daß mir heute abend total klar ist, daß ich *nicht* in einem Trans Am sitze, he, he, he.)
Ich habe nun also die Möglichkeit, mich, zumindest geschwindigkeitsmäßig, mal so richtig auszutoben. Außerdem ist mein Wagen sogar in der Lage, zu springen (ab einer Geschwindigkeit von 200 km/h) und auch andere Verkehrsteilnehmer, die mir im Weg sind, abzuschießen. Mir stehen vier verschiedene Waffen zur Verfügung. Buff, und schon sind sie weg. Sowas bräuchte ich an meinem Auto auch ab und zu, wäre echt praktisch.

Der Lack ist ab, K.I.T.T. *Foto: PC-Engine*

Meine Aufgabe ist es nun, innerhalb einer Minute die nächste Area zu erreichen. Trotz meiner rennfahrerischen Kenntnisse klappt das nicht beim erstenmal, denn ich habe vergessen, daß die Strecke auf der ich fahren muß, Rundkurs heißt. Rundkurs bedeutet nun mal, daß es da auch Kurven gibt, völlig betäubt von den einzigartigen Motorengeräuschen, ist mir das doch glatt entfallen. Also starte ich den zweiten Versuch. Jetzt klappt es besser, obwohl es mir gar nicht so einfach gemacht wird. Laufend behindern mich Lastwagen (über die kann man springen oder sie überholen) oder PKWs (die kann man abschießen, drüber springen oder überholen). Eigentlich kann der Trans Am alles, was er im Film auch kann. Nur sprechen kann dieses Special-Car nicht, dafür wird man aber auch nicht mit der Anwesenheit von David Hasselhoff belästigt. Ab und zu, wenn ich mal von der Fahrbahn abkomme, stehen mir Laternen im Weg, und sollte ich es nicht schaffen, sie zu umfahren, wird meine Fahrt jäh beendet. Auch am Straßenrand liegende Wakkersteine werden da regelmäßig zur Gefahr. So ein Crash kostet mich natürlich Zeit, mindestens vier Sekunden, und das kann ich mir nicht leisten.

Die Grafik von KNIGHT RIDER geht in Ordnung. Der Sound liegt etwas über dem Durchschnitt, die FX bringen auch ganz gut was rüber. Der Spielablauf ist der wie in anderen Games dieser Art auch, ein Autorennen eben. Der Unterschied zu anderen Spielen dieser Art ist nur, daß man eben dieses absolute Wahnsinns-Geschoß fährt.
KNIGHT RIDER ist eines der Spiele, das ich bestimmt immer wieder hervorkramen würde. Dieser schwarze Trans Am macht eben ganz schön was her!

Sandra Alter

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

HOTLINE

TOP 30 im März

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	7	Rings of Medusa	ST/Amiga	Starbyte
2	2	Indiana Jones – Adventure	PC/Amiga/ST	Lucasfilm/R.A.
3	1	North and South	Amiga/ST	Infogrames
4	3	Hard Drivin'	Amiga/ST/Spectrum/PC	Domark
5	4	Sim City	PC/Amiga/Mac/C-64	Infogrames
6	9	Chase H. Q.	C-64/CPC/Spectrum/ST/Amiga	Ocean
7	18	Stunt Car Racer	Amiga/ST/C-64/Spectrum/PC	Micro Style
8	8	Xenon II-Megablast	ST/Amiga/PC	Image Works
9	19	Interphase	ST/Amiga	Image Works
10	12	Chambers of Shaolin	ST/Amiga/C-64	Thalion
11	14	Ghostbusters II	ST/Amiga/C-64/Spectrum/CPC	Activision
12	16	Toobin'	Amiga/ST/PC/CPC/C-64/Spectrum	Domark
13	11	Great Courts	C-64/ST/Amiga/PC	Blue Byte/Ubi
14	16	Super Wonderboy	Amiga/ST/C-64/Spectrum/CPC	Activision
15	–	Populous – Data Disk 1	Amiga/ST/PC	Electronic Arts
16	10	Pictionary	ST/Amiga/C-64/PC	Domark
17	21	Oil Imperium	C-64/Amiga/ST/PC	ReLine
18	22	Power Drift	C-64/Amiga/ST/CPC/Spectrum	Activision
19	29	Larry III	PC	Sierra On-Line
20	25	Fighter Bomber	ST/Amiga/PC/C-64	Activision
21	6	Batman – The Movie	Amiga/ST/C-64/CPC	Ocean
22	5	Populous	PC/ST/Amiga	Electronic Arts
23	–	Block Out	Amiga/PC	California Dreams/R.A.
24	28	Fugger	C-64/Amiga/ST	Bomico (ehem. ASM-Microw.)
25	–	Full Metal Planet	Amiga/ST/PC	Infogrames
26	26	Cabal	C-64/ST/Amiga/Spectrum	Ocean
27	–	Drakkhen	Amiga/ST/PC	Infogrames
28	–	Their finest Hour	PC	Lucasfilm/R.A.
29	–	100 % Dynamite	C-64/CPC	Ocean
30	–	It came from the Desert	Amiga	Cinemaware

Top Ten/C-64

1 Oil Imperium	ReLine
2 Sim City	Infogrames
3 Chase H.Q.	Ocean
4 100 % Dynamite	Ocean
5 Chambers of Shaolin	Thalion
6 Stunt Car Racer	Micro Style
7 Toobin'	Domark
8 Cabal	Ocean
9 Fugger	Bomico
10 Ghostbusters II	Activision

Übermittelte Verkaufszahlen:

Folgende Software-Häuser stellten uns für die März-Top-30-Hitparade ihre Verkaufszahlen freundlicherweise zur Verfügung:

Rushware, Kaarst
T.S. Datensysteme, Nürnberg
Bomico, Frankfurt
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe

Alle andern Software-Händler seien hiermit aufgerufen, uns bis spätestens 5. März 1990 ihre Trend-/Verkaufszahlen zu übermitteln! **Und:** Liebe Leser, schickt uns weiterhin zahlreich Eure Favoriten (muß keine komplette 30er-Liste sein, es reichen auch weniger Titel!)

Top Ten/ST

1 Rings of Medusa	Starbyte
2 Indiana Jones-Adv.	Lucasfilm/R.A.
3 Hard Drivin'	Domark
4 Interphase	Image Works
5 Stunt Car Racer	Micro Style
6 Xenon II – Megablast	Image Style
7 Chase H.Q.	Ocean
8 Chambers of Shaolin	Thalion
9 Fighter Bomber	Activision
10 Populous Data Disk	Electronic Arts

Top Ten/Amiga

1 Rings of Medusa	Starbyte
2 Indiana Jones-Adv.	Lucasfilm/R.A.
3 North and South	Infogrames
4 Sim City	Infogrames
5 Hard Drivin'	Domark
6 Interphase	Image Works
7 Populous Data Disk	Electronic-Arts
8 Block Out	Cal. Dreams/R.A.
9 Xenon II-Megablast	Image Works
10 Fighter Bomber	Activision

Top Ten/Amstrad

1 Chase H.Q.	Ocean
2 Ghostbusters II	Activision
3 Toobin'	Domark
4 Batman – Movie	Ocean
5 Super Wonderboy	Activision
6 Power Drift	Activision
7 Licence to Kill	Domark
8 xxx, (indi.)	Ocean
9 100 % Dynamite	Ocean
10 Combat School	Hit Squad

Top Ten/PC

1 Larry III	Sierra On-Line
2 Indy 500	Electronic-Arts
3 Their finest Hour	Lucasfilm/R.A.
4 Budokan	Electronic Arts
5 Falcon F-16	Spectr. Holobyte
6 Sim City	Infogrames
7 Indy III – Adv.	Lucasfilm/R.A.
8 Great Courts	Ubi/Blue Byte
9 Block Out	California Dreams
10 Populous	Electronic Arts

IM BLICKPUNKT

PIPE MANIA

In den USA wurde es bereits von dem Computermagazin Game Players zum Strategiespiel des Jahres '89 gewählt – nun endlich soll es auch in Deutschland seinen Siegeszug antreten: PIPE MANIA von EMPIRE SOFTWARE. Das verspätete Eintreffen hierzulande haben wir dem amerikanischen Software-Imperium Lucasfilm Games zu verdanken, das an dem Vertrieb des Produkts in den Staaten interessiert war. Warum PIPE MANIA erst jetzt seinen Weg nach Deutschland gefunden hat und ob es seine Auszeichnung zu Recht bekommen hat, erfahrt Ihr im folgenden.

Programm: Pipe Mania, **System:** Amiga (Demo angeschaut), Atari ST, C-64, Amstrad CPC, Spectrum, Archimedes, MacIntosh, BBC, **Preis:** Stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, **Hersteller:** Empire Software, Basildon, England, **Muster von:** Entertainment International, England.

Schon vor fast eineinhalb Jahren waren die Arbeiten an **PIPE MANIA** zum erstenmal abgeschlossen. Mehr zufällig wurde *Lucasfilm Games* auf das Programm aufmerksam und bekundete Interesse am Vertrieb für die Vereinigten Staaten. Bedingung: PIPE MANIA sollte noch einmal grundlegend überarbeitet werden, da es nach Ansicht der *Lucasfilm-Games*-Verantwortlichen noch nicht reif zur Veröffentlichung war. Also ging **EMPIRE**, ansässig in Basildon, Essex, erneut ans Werk, feilte hier, verbesserte da, und nun endlich liegt uns ein spielbares Demo der fast fertigen Version vor. Offenbar konnte das Ergebnis auch *Lucasfilm Games überzeugen, denn ab sofort wird das Programm in den USA vertrieben, hier allerdings unter dem Titel Pipe Dream.*

PIPE MANIA ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es auf gute Reaktionen und schnelles Erfassen der Situation ankommt. Das Prinzip ist denkbar einfach, und wahrscheinlich liegt genau darin der Reiz des Programms. Das Spielfeld ist aufgeteilt in 70 gleichgroße Quadrate. Auf einem davon befindet sich, per Zufallsgenerator dorthin plaziert, der Anfang einer Pipeline, die es nun auszubauen gilt. Am linken Bildschirmrand ist eine Leiste angebracht, in der fünf Bauteile zu sehen sind. Jeweils das untere kann man durch Drücken des Feuerknopfs anwählen und an einer beliebigen Stelle des Spielfeldes plazieren, ausgenommen das Startfeld und fest installierte Elemente und Hindernisse, die in den höheren Levels die Aufgabe des Spielers zusätzlich erschweren.

Da die Bauteile verschiedene, unveränderliche Formen haben, können sie selbstverständlich nicht immer aneinandergesetzt und zu einer undurchlässigen Röhre gemacht werden. Genau dies aber ist das Problem, denn nach kurzer Zeit beginnt eine Flüssigkeit durch das Leitungssystem zu fließen. Erreicht sie das Ende der Pipeline, bevor der Spieler ein bestimmtes Zeitlimit überstanden hat, so ist ebendieser – der Spieler nämlich – ebenfalls am Ende, will heißen: Der Game-Over-Schriftzug schmückt farben- und auch ein wenig schadenfroh den Bildschirm. Um dies zu verhindern, muß nun fleißig gebaut, Stück für Stück aneinandergereiht werden. Da aber die Teile – vier verschiedene Ecken, senk- und waagerechte Geraden sowie Kreuzstücke – nicht immer aneinanderpassen, sollte man die ungeeignete Bauteile zunächst irgendwo auf dem Spielfeld plazieren. Allerdings sollte man auch hierbei darauf bedacht sein, daß sie sich später noch in das Leitungssystem einfügen lassen. Weiterhin hat man die Möglichkeit, bereits eingepaßte Teile durch andere Stücke zu ersetzen, was allerdings Punktabzug bedeutet. Damit komme ich auf das Ziel des Spielers zu sprechen, das natürlich nicht allein darin liegt, die Flüssigkeit nicht auslaufen zu lassen, sondern auch möglichst viel Punkte einzuheimsen. Diese bekommt man für jedes Teilstück, durch das Flüssigkeit hindurchläuft; einen Bonus kann man gar noch für die Stellen ergattern, an denen die Pipeline sich kreuzt.

PIPE MANIA beruht auf einem Spielprinzip, das natürlich so neu nicht ist. Ähnliches hat man schon gesehen, beispielsweise bei *Locomotion* von *Mastertronic.* Allerdings hat das Programm durchaus das Zeug dazu, auch für längere Zeit viel Spaß zu bringen. Doch natürlich ist die Zeit noch nicht reif für Vorschußlorbeeren, also: Warten, wir es ab – mehr über PIPE MANIA demnächst in ASM!

BERND ZIMMERMANN

Veni, vidi und auch bibi

– RADWAR V4 am 6.1. in Heinsberg –

Heute ist Samstag, der 6. Januar des vermeintlich ersten Jahres des neuen Jahrzehnts. Ich raffe mich aus der Koje, erledige die morgendlichen Standards und packe meinen Kram: Schreibzeug, Frühstück, Fahrkarten, Kamera – alles im Koffer bzw. um den Hals. Mal schau'n, wen man so alles trifft (und hoffentlich wird die Musik nicht gar so schlimm). Nun wird noch ein Kollege eingesammelt, und ab geht's bei Schneematsch und Regen nach Kassel zum Zug. Nach ein paar Stunden, die von Zug- und Taxifahrt geprägt sind, stehen wir letztendlich vor der Disco „La Quinta" in Heinsberg. Unsere Zeit reicht gerade noch aus, um uns in unserer Unterkunft für die Nacht zu entlasten, und die Sachen nochmal glattzustreichen. Nun geht es auf – RADWAR PARTY V4 ist angesagt. Also zurück zur Disco und hinein in den... Trubel?

Das Poster zur Party...

Markus und Dieter von DM.

Noch freut sich der Freiherr...

Mit üppigem Schlagzeug: Die Band „Alien"

Anfangs, so gegen sechs Uhr am frühen Abend, ist man hier noch in den Startlöchern – Dinge werden geschleppt, die Band *Alien* dudelt ein wenig vor sich hin, um sich für den später am Abend angesetzten Auftritt vorzubereiten, verschiedene Sound- und Musikchecks geben der Disco ein Flair von allerletzten Vorbereitungen. Hier und dort sehe ich ein bekanntes Gesicht von einer früheren RADWAR-Party, Dieter (von Digital Marketing) kommt heran und wir sprechen kurz, bevor er sich wieder anderweitig seinen Pflichten widmen muß. Noch herrscht eine eher private Atmosphäre, will sagen, es ist noch nichts los.

Etwa eine halbe Stunde später sind die Checks abgeschlossen, die Band hat sich zurückgezogen. Zu den Klängen der üblichen Disco-Mucke wartet man anscheinend, daß etwas passiert. Bei manchen der Gäste entsteht der Eindruck, als wüßten sie ohne ihren Computer wenig mit sich anzufangen, denn alles gibt es hier, nur eins nicht: Rechner! So fließt denn auch die Zeit bis zu dem alles aufrüttelnden Ruf „Günni ist da!" wenig ereignisvoll dahin. Nun allerdings kommt allgemein Leben auf, wird doch dem „Greifer von Ariolasoft" der RADWAR-Wanderpokal für das Fußballspiel, das im Rahmen der vorherigen Party stattgefunden hatte, überreicht. Er posiert kurz für Volk und Presse (siehe Foto), zieht sich dann aber zurück, nicht ahnend, was ihn an diesem Abend noch erwarten würde.

Auch dieses Mal, so höre ich, ist ein Fußballspiel angesetzt, es wird allerdings wegen der Witterung am nächsten Morgen (kalt, regnerisch) und dem nicht mehr mit der Zeitplanung der Gäste koordinierbaren Termin abgesägt – vielleicht hätte man es doch vorher ankündigen sollen...

Es ist sieben Uhr. Die Anzahl der Leute innerhalb der Disco hat sich verdoppelt bis verdreifacht. Allgemein wird sich unterhalten, werden die neuesten Facts und Projekte besprochen. Ich nutze die Gelegenheit, mal ein wenig mit Darius Zendeh (Soundprogrammierer) zu schwafeln, den ich schonmal bei einem anderen Meeting getroffen hatte.

Um halb acht geht die Kunde um, daß die relative Leere auf der Party einen Grund hat, nämlich drei andere Copy-Parties, die aber demnächst beendet sein sollten. Man rechnet damit, daß deren Gäste dann auch hier aufkreuzen. Tja, und jetzt wird's offiziell, denn es ist 19.41h, und jeder Szene-„Crack" sollte wissen, was das bedeutet. Markus von Digital Marketing, dem Ausrichter der Party, hält die offizielle Eröffnungs-Ansprache der V4, begrüßt die Gäste und wünscht allenthalben gute Unterhaltung.

Inzwischen hat sich die Disco auch halbwegs gefüllt, und wieder hat man am Leute-Wunder der Computer-Szene teil. Hier sieht man zwei Metaller, dort stehen drei Waves rum, das ganze Bild aufgelockert durch verstreut stehende und gehende Normalos, die Mädels und Jungs vom WDR, die inzwischen eingetroffen sind, Günni, und letztendlich auch uns (harhar). Was man auf den ersten Blick nicht erkennt, verrät Markus auf meine Anfrage hin: Es befinden sich mal wieder einige der bekanntesten Cracker-, Spreader- und Programmiergruppen aus Deutschland und Umgebung hier: NATO, 711, TRISTAR, COSMOS, X-AMPLE, AMOK, GENESIS PROJECTS, FACTOR 5, LIGHT CIRCLE, ELITE, ALPHA FLIGHT, VISION FACTORY, AOFCF, DARKLIGHT, SUBWAY, etc. (nicht genannte Gruppen mögen uns verzeihen oder es lassen). Neben diesen

Leider nur ein Teil des Teams vom WDR. V.l.n.r. sehen wir: Edgar Maszlziewicz, H. D. Hürth, Karin Redecker, Peter Helling, Helga Vaupel, Ute Welty, Dieter M. Adler und Marion Langer.

Da stand er im Verhör, der Freiherr v. Das Publikum war ihm nicht wohl gesonnen . . .

Jungs waren aber auch wieder Vertreter einiger Softwarefirmen hier zu finden. Bei meinen

Das Poster „RADWAR-PARTY V4" (siehe Bild) ist noch zu haben! Wer eines möchte, der sende per Vorkasse 5,50 DM an DM, Krefelder Straße 16 (B57), 5142 Hükkelhoven - Baal

Ute Welty, bei den Dreharbeiten.

Streifzügen durch den Rummel traf ich unter anderem Chris Hülsbeck, wie schon erwähnt Darius Zendeh, Martin Zimmer und Stefan Harms.

Während ich mich noch im Vorraum der Disco unterhalte, legt im eigentlichen Musikbunker die Band los, und ich stelle mit Erleichterung fest, daß die *Aliens* ein hübsches Rockrepertoire abfahren, und das in einer unerwartet guten Qualität. Zu der Band kann ich DM nur gratulieren – wirklich sehr ordentlich. Die Jungs rocken also fleißig, und es fängt der WDR so richtig zu wirbeln an -Statements von wichtigen und interessanten Gästen werden in den Kasten genommen. Gut, wir sind weder wichtig noch interessant, aber ein Statement wollten sie trotzdem haben. Schaut's Euch besser nicht an – es ist ja so ungewohnt, selbst mal ausgefragt zu werden. Die Sendung kommt am **31.3.** auf **West 3**, und zwar um **18.30h**. Aber wie gesagt: **Nicht ansehen!**

Wer um diesen zeitlichen Dreh nicht geschlafen hat, der konnte in der, neben der Disco gelegenen Gaststätte, ein besonderes Spektakel miterleben. Freiherr von Gravenreuth steht hier, von Scheinwerfern hell erleuchtet, als Opfer eines von der Mutter eines Abgemahnten „Krimis" geführten Verhörs, Rede und Antwort, und ich muß sagen: Die Frau geht ran! Zum Nachteil für den Freiherrn sind alle Umstehenden eher der Meinung der Mutter, und so hat er es nicht leicht. Er ist jetzt gerade zum vierten Male niedergebuht worden, und ich denke mir, daß ich die Sache damit ausgereizt habe.

Zurück auf der Hauptparty sehen wir uns erstmal ein paar fernöstliche Geschicklichkeitsübungen an und machen ein Foto, denn immerhin haben wir einen hohen Kung-Fu Dan-Träger vor uns. Ich talke noch eine Runde mit TRISTAR, die mir erklären, wie ich bei einem A1000 den Lowpass-Filter ausbaue, weil's einfach viel besser klingt. Ich versteh' nur „Bahnhof" (schon toll, was in so einem Computer alles drin ist), aber vielleicht bringen wir demnächst mal was drüber. Danach gibt's Bier, eine Sache, von der ich schon mehr verstehe.

Jetzt ist schon eine Menge Zeit vergangen, und man kommt zum Höhepunkt des Abends, der Tombola mit dem unglaublichen ersten Preis einer Reise in die Staaten zur CES. Natürlich geht die Geschichte mit Trostpreisen wie Originalen und so los. Mit der Zeit steigert man sich dann aber über Originale zum Hauptpreis – zwei Schlaftabletten. Der Gewinner hat sich zumindest anfangs sehr gefreut, hatte er es doch geschafft, im Liegestütz mittels Strohhalm als Erster von drei Konkurrenten einen Pott ekelhafter alkoholischer Brühe auszusaugen. Gratulation!

Tja, nun ist auch die Verlosung vorbei, und ganz allmählich beginnt die ganze Sache abzubröckeln. Wir kungeln noch ein bißchen mit den Leuten von DM, trinken noch das eine oder andere Bier, bis ich schließlich um zwei Uhr morgens den Abbruch der Zelte befehle. Leider waren weniger Gäste als erwartet auf der Party – vor allem fehlten die „normaleren" Leute fast völlig. Trotzdem war's schön, und es steht fest, daß wir auch nächstes Mal wiederkommen werden, wenn es heißt „RADWAR V5 ist angesagt". Zum Schluß einen Gruß an alle, die zu wissen meinen, daß ich sie grüßen möchte (protz...). Die Rückreise im Zug war etwas langweilig, deshalb erzähle ich nichts von ihr, und der Text ist hier auch zuende.

ULRICH MÜHL

Hier schließlich etwas Party . . .

. . . und hier noch etwas . . .

. . . und hier noch mehr.

Kung-Fu für Cracks.

Und tschüß! Fotos: hja/uli

Manchester – Frankfurt, London – Eschwege

Es kommt (Gott sei Dank!) nicht immer so „dicke": Gleich zwei Repräsentanten großer Software-Häuser waren am selben Tag zu Gast in Deutschland. Erst besuchte ich Tony Emmett (OCEAN) bei Bomico in Frankfurt. Danach ging's nach Hause, um Lesley Mansford (ELECTRONIC ARTS) in Empfang zu nehmen. Beide hatte einiges an Neuheiten in ihren Samsonites.

Tony von OCEAN

Unser stets frohlockender **Tony** aus dem Hause **OCEAN** hat das BATMAN-Fieber gut überstanden und war in der Lage, uns den **CRUSADER** auf dem PC vorzustellen (leider „nur" EGA und CGA). Wer BAT to load eingibt, kann sich an der „ST-ähnlichen" Grafik erfreuen. „Gut!", kann man da nur sagen. Der Spielablauf des Action-Adventures ist immer noch derselbe, so daß sich die PC-User endlich der Batman-La Ola-Welle anschließen können, wenn sie Spaß an derartigen Games haben. Ebenfalls grafisch sauber: **VOYAGER** auf dem IBM-PC (ich bezieh' mich auch hier auf EGA). „Daß Dir das Programm nicht gefällt, versteh' ich nicht", meinte Tony zu mir. Er glaubt, mit VOYAGER „ein typisches PC-Game zu haben, das seinen Weg machen wird". Strategie geht bei diesem Vektorgrafik-Teil nämlich eindeutig vor Action, obwohl – natürlich – einige Probleme mit dem krummen Finger gelöst werden müssen. Erscheinen sollen beide Produkte Mitte April.

Die ersten Bilder des langersehnten **F-29** konnte ich in den Räumen der Bomico-Serviceline bewundern. „Erst, wenn Eure ASM 3/90 am Kiosk ist, werden wir den Flugsimulator liefern können, sorry!", bemerkte Tony. Und dann kam der Zusatz: „Vielleicht wird's auch Mitte März." Matthias (Bomico-Serviceline) dazu: „Hoffentlich kommt der F-29 bald. Wir haben allein ca. 20 Anrufer pro Tag, die nach dem Game fragen."

LOST PATROL ist ein Strategiespiel, bei dem es darum geht, mit einer verschollenen Truppe aus dem vietnamesischen Dschungel zur Einheit zurückzukehren. Das ist nicht gerade einfach, da der direkte Weg genau durch das Feindgebiet verlaufen würde. So setzt man all seinen Mut, Handgranaten oder Tretminen ein, um sich den bewaffneten Reisbauern zu entziehen bzw. zu entledigen. ASM wird voraussichtlich ab der Ausgabe 5/90 vom Game berichten, weil dieses amigamäßig erst Mitte März bei uns zu haben sein wird. Die Grafiken sind nicht unbedingt berauschend; es kommt halt mehr auf die Strategie an.

— VOYAGER —

— BATMAN – CRUSADER —

— LOW BLOW —

SKI OR DIE – hier das lustige Schneeballwerfen.

Aus dem französischen Teil von OCEAN stammt das Action-Game **IVANHOE**. Es handelt sich um ein cartoonartiges, witziges und schnelles Action-Adventure, das teilweise ziemlich hektisch ist. Anachronismus darf dann demzufolge auch nicht fehlen. So kämpft der Held aus dem frühmittelalterlichen Cornwall gegen Karatekas oder setzt mit seinem Säbel Fuß auf ein Schiff (!). Sehr schön hier: die Zusatzwaffen. Man erhält diese, indem man die „Baumschützen" erledigt und an das Bonus-Teil dranspringt. Ein größerer Schild, dreifache Säbelgeschwindigkeit und Feuerbälle sind u.a. „erhältlich". IVANHOE stellte mir Tony auf dem ST vor. ST- und Amiga-Versionen sollen schon bald zu haben sein.

Rein in die Karre – und ab nach Kassel. Dort treffe ich **Lesley Mansford** von **ELECTRONIC ARTS**. Hauptgesprächsthema ist natürlich das im April für ST und Amiga erscheinende **IMPERIUM**. Näheres dazu erfahrt Ihr auf Seite 82! Jeweils Ende März kommen folgende Programme: **SKI OR DIE**. Die Ex-Programmierer von *Epyx* haben wieder einmal zugeschlagen. Als Nachfolger von *Skate or Die* findet man hier fünf verschiedene winterliche Disziplinen, von denen das etwas abgeänderte Abfahrtsrennen und die Schneeballschlacht am besten gefiel (mir jedenfalls). Andere Disziplinen sind das Snowboard-Rennen, Trickski und das lustige „Schlauchen im Schnee". Bis zu sechs Spieler können an dem Wettbewerb teilnehmen. Ende März zunächst für IBM-PC. C-64-Disk (Juni); Amiga noch später. Preis: Ca. 80 Mark. Ähnlich ergeht es uns mit dem Boxspiel **LOW BLOW** (Tiefschlag). Die PC-Version kommt Anfang April, während die anderen User erst später in den Genuß des etwas „regel- und zügellosen" Sportspiels kommen.

— LOST PATROL —

— IVANHOE —

— LOST PATROL —

Lesley von E.A.

LHX ATTACK CHOPPER (haut PC-mäßig in die Simulations-Kerbe; Ende März; ca. 80 Mark), **ESCAPE FROM HELL** (Dante's Inferno-Game; man muß seine Freundin in verschiedenen „Niederungen" der Hölle wiederfinden. Redet doch mal mit Caesar, Stalin, Hitler oder Mozart!; PC, Ende März; ca. 80 Mark) und **EMPEROR OF ROME** (hübsch gemachtes, grafisch gutes und intelligentes Strategiespiel, dem ich Hitchancen einräume; PC; Mai; ca. 80 Mark) runden das ELECTRONIC ARTS-Bild ab. „Der PC steht bei uns momentan im Mittelpunkt!", meint Lesley. Und: „Natürlich liegt es daran, daß wir eine amerikanische Software-Firma sind. Bis auf einige Titel – so wie IMPERIUM – kommt alles aus den Staaten. Also – IBM-PC zuerst. Ich glaube, daß Deutschland bereits jetzt schon einen guten PC-Markt besitzt. Deshalb setzen wir keinesfalls aufs falsche Pferd."

Zwei Termine an einem Tag, das war's, tschüss.

MANFRED KLEIMANN

Im Blickpunkt:

CREATURE

ACTIONWARE hat wieder zugeschlagen. Das auf harte Action-Programme und auf indizierungsgefährdete oder auch -betroffene Games abonnierte amerikanische Softwarehaus bringt in diesen Tagen sein neuestes Werk unters Volk: CREATURE. Wieder kann wahlweise mit der Maus oder dem ACTIONWARE-Lightphaser gespielt werden – man kann sich also schon eine ungefähre Vorstellung davon machen, was man zu erwarten hat. Ich habe mir ein spielbares Demo für Euch angeschaut, um Euch ein wenig mehr über das zu verraten, was mit CREATURE auf Euch zukommt.

Programm: Creature, **System:** Amiga (ST-Version wird sicherlich auch bald folgen), **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Actionware, Batavia, Illinois, USA, **Muster von:** [18].

Vorausgesetzt, man hat einen Hunni übrig, um sich **CREATURE** zuzulegen, und ist im Besitz des Lightphasers, so darf man nun also die von **ACTIONWARE** entwickelte Wumme wieder auspacken und an seinen Amiga installieren. Alles weitere ist, wie gewohnt, Action der härteren Gangart – eben genau das, was man von ACTIONWARE zur Genüge kennt. Das soll nicht heißen, daß man an den Games der amerikanischen Company nicht durchaus Gefallen finden kann. Ich beispielsweise habe xxx (indi), xxx (indi) oder auch xxx (indi) mit dem größten Vergnügen gespielt; wenig Reiz konnte ich dagegen dem unlängst erschienenen *Sideshow* derselben Firma abgewinnen – vielleicht deshalb, weil es bei einem Zirkusspiel einfach nicht denselben Spaß bringt, mit der Kanone zu Werke zu gehen, wie eben bei Games des harten Kalibers. So, nun stelle ich mich auch in die nächstbeste Ecke und schäme mich. Alles klar?
Doch halten wir uns nicht länger mit dem Gewesenen auf, beschäftigen wir uns lieber mit dem, was sein wird – mit CREATURE. Das Ding – das ist für ACTIONWARE unüblich, weil unnötig – hat übrigens auch eine Story. Sollte ACTIONWARE plötzlich den Anspruch haben, gehaltvolle, inhaltsschwere Software produzieren zu wollen? Wir werden sehen! Gegenstand des Games ist der Angriff einer extraterrestrischen Rasse auf ein irdisches Raumschiff, eine Weltraumstation und eine Mondbasis. Da nun niemand anderer greifbar ist, kommt der Spieler als der einzig qualifizierte Weltraumschutzpolizeioberoffizier (oder so) zum Zuge. Wenn auch ACTIONWARE in der dem Programm beigelegten Anleitung schreibt, daß es keineswegs darum geht, alles niederzumachen, was da kreucht und fleucht, läuft es letzlich natürlich gerade darauf hinaus. Ballern, was das Zeug hält, ist angesagt – wer sich also um die konsequente Fortsetzung der ACTIONWARE-typischen Spieltradition gesorgt hat, kann beruhigt werden. Es läuft alles weiter, wie gehabt.

Von hier aus werden die Aktionen geplant.

Ziel des Spielers ist also, um das noch mal kurz zu umreißen, die Aliens zu vertreiben und die von ihnen besetzten Areale zurückzuerobern. Gleichzeitig muß noch ein Reaktor davon abgehalten werden, in die Luft zu fliegen. Ein Feature, das altgedienten Computerspielern sicher auch irgendwie bekannt vorkommt. Von dem eigenen Raumschiff aus werden die Aktionen geplant; soll es zur Sache gehen, so steuert man entweder das gekaperte Raumschiff, die Weltraumstation oder die Mondbasis an. Hier heißt es dann „Feuer frei!" – Ihr wißt, was das bedeutet.
Die Bewegungen der mit einen Raumanzug bekleideten Spielfigur werden vom Rechner gesteuert; sie läuft nach links und rechts und kehrt automatisch um, wenn der Weg versperrt ist. So hat man Zeit und Muße, sich auf Fadenkreuz und Angreifer zu konzentrieren, und die sind gar zahlreich und vielfältig. Da gibt es Monster, von den Dekken herunterfallende Tropfen, Weltraumspinnen, Roboter und und und. Endziel ist natürlich, das Obermonster – die Creature – zu erledigen. Daß dies nicht einfach werden wird, dürfte aufgrund der nach Hunderten zählenden Gegner klar sein.
Während der Sound (vor allem die Titelmelodie) und die Geräuscheffekte noch völlig in Ordnung gehen, kann die Grafik nicht zufriedenstellen. Die Bilder sind insgesamt eher schlicht, teilweise beinahe lieblos gezeichnet. Das Scrolling ruckelt ohne Ende, was des Spielers Augen auf Dauer gar nicht gut bekommt. Auf den ersten Blick also wirkt das Game eher enttäuschend; ich will den Dingen aber nicht vorgreifen, zumal einige Optionen in der Demoversion noch nicht spielbar waren. Allerdings kann ich mich des Eindrucks nicht erwehren, daß die ACTIONWARE-Spielkonzepte inzwischen etwas abgegriffen wirken, zumal die User mit „Ballern pur" mittlerweile ohnehin übersättigt sind.
Doch warten wir es ab – ein Testbericht inklusive Bewertung wird selbstverständlich in einer der kommenden Ausgaben nachgereicht – ist ja Ehrensache, oder?

BERND ZIMMERMANN

Ballern satt in gewohnter ACTIONWARE-Manier. Fotos: Amiga

Public Domain Studio Nürnberg GmbH i. Gr.

Humboldtstr.141 , 8500 Nürnberg 40 , Tel.:0911/45 77 54 Fax :0911/446 72 79

C-64 Disketten

Titel	Preis
Andy Capp	11.90
Armaggedon Man	25.90
Bangkok Knights	35.90
BC's Quest & Zip	9.90
Big Four 2	11.90
Blasteroids	35.90
Bomb Jack 2	9.90
Bubble Bobble	35.90
California Games	39.90
Challenge of the Gobots	22.90
Championship Wrestling	35.90
Chessmaster 2000	39.90
Coconut Capers	25.90
Cosmic Causeway	29.90
Cyrus 2 Chess	9.90
Danger Freak	29.90
Dark Castle	9.90
Demo Des.Erweiterung	15.90
Double Falcon	22.90
Double Take	22.90
Dungeon of Drax	39.90
Empire strikes back	35.90
Essex	35.90
Eternal Dagger	39.90
Exolon	35.90
Five Star Games	35.90
Footb.Man.2 Exp.Kit dt.	29.90
Football Man.2 Exp.Kit	25.90
Ghosts'n Goblins	9.90
Howard the Duck	22.90
Hunt for red October	39.90
I Alien	9.90
International Soccer	15.90
Jet Boys	9.90
Jump Jet	9.90
Kat Trap	22.90
Kikstart	15.90
Kinetik	22.90
Knight Orc	35.90
Laser Basic	22.90
Laser Compiler	19.90
Laser Genius	22.90
Legacy of the Ancients	22.90
Life Force	9.90
Liti's Hot Shot	39.90
Lucas Film Compilation	29.90
Lucky Luke Nitroglyc.	35.90
Madness	9.90
Mag Max	22.90
Maniax	9.90
Max Torque	22.90
Mermaid Madness	25.90
MGOS Classic	29.90
Microprose Soccer	39.90
Mission A.D.	25.90
Mission Elevator	9.90
Moebius	49.90
Morpheus	39.90
Mr. Weems	29.90
Nether Eart	25.90
Newsroom	35.90
Night Raider	39.90
Ninja Hamster	9.90
Nuclear Embargo	9.90
Octapolis	35.90
OGRE	9.90
Oink	22.90
On the Tiles	29.90
Paperboy	9.90
Pegasus Bridge	39.90
Phantom & Hektik	22.90
Pile-Up	35.90
Pirates	45.90
Pool of Radiance	45.90
Professional Ass.	29.90
Rack'em	35.90
Raid 2000	9.90
Red Hawk	22.90
Renegade	35.90
Samurai Trilogy	22.90
Scooby Doo	9.90
Shadow Writer	22.90
Shoot Out	9.90
Solo Flight	9.90
Sorcerer Lord	35.90
Space Warr. & Neverwh.	9.90
Sports 4	9.90
Star Wars	29.90
Stratton 64	9.90
Summer Games 2	35.90
Superbase 128	22.90
Superman	19.90
Supersprint	9.90
Testdrive	39.90
Thai Boxing	29.90
The best of Beyond	15.90
The last V-8	15.90
The living Daylights	39.90
Thing bounces back	22.90
Time Fighter	9.90
Times of Lore	35.90
Trantor	29.90
Trio Hit Pack	9.90
Vengeance	11.90
Video Archiv dt.	15.90
Volleyball Simulator	35.90
Wings of War	49.90
Winter Olympiad'88	25.90
Wolfman	11.90
Wonderboy	22.90
World Tour Golf	15.90
Zigzag	11.90

C-64 Cassetten

Titel	Preis
10 Great Games	19.90
A.C.E. 2	19.90
ACE 2088	7.90
Aliens US	19.90
Alleykat	11.90
American Icehockey	11.90
Antiriad	19.90
A View to a Kill	5.00
Bangkok Knights	5.00
Bard's Tale 1	5.00
Bomb Jack 1	11.90
Bombuzal	7.90
Bounces	5.00
Bugsy	5.00
China Miner	5.00
Colossus Chess 4.0	22.90
Combat Lynx	5.00
Cuddly Cuburt	8.90
Dancing Feats	8.90
Deactivators	5.00
Deep Strike	19.90
Doc the Destroyer	9.90
Double Take	11.90
Dragon's Lair 2	11.90
Eagles	22.90
Elite Collection	29.90
Enduro Racer	19.90
Equinox	8.90
Falcon	19.90
Firetrack	11.90
Football Manager 2	19.90
Four great Games	8.90
Frogger 64	8.90
Fruity	5.00
Go Sprite	11.90
Gunship	22.90
Hyperbowl	5.00
International Karate+	11.90
IQ 9.90 Journey	8.90
Koronis Rift	19.90
Krystals of Zong	5.00
Laser Compiler	11.90
Max Torque	8.90
Moby Dic	5.00
Mr. Weems	19.90
Murder on the Atlantik	9.90
Nemesis the Warlock	11.90
Nether Earth	11.90
Neutral Zone	9.90
Olympic Challenge D.T.	22.90
Pacmania	27.90
Panic 64	5.00
Polar Pierre	5.00
Romulus	5.00
Saboteur	8.90
Sanxion	9.90
Scramble	5.00
Silent Service	22.90
Siren City	5.00
Skate Rock	5.00
Softaid	9.90
Space Doubt	7.90
Spelunker	5.00
Summer Edition	22.90
Superhuey 2	22.90
The Adventures o.Basild	11.90
The Comet Game	9.90
Trivial Pursuit 2	29.90
Velocipede	5.00
Volleyball Simulator	22.90
Vortex Raider	5.00
W.A.R.	9.90

DISKETTEN

5,25" 2 DD

Farbe	10 Stück	100 Stück
Schwarz	DM 5.90	DM 54.90
Weiss	DM 9.90	DM 94.90
Rot	DM 9.90	DM 94.90
Grau	DM 9.90	DM 94.90
Gelb	DM 9.90	DM 94.90
Blau	DM 9.90	DM 94.90
Orange	DM 9.90	DM 94.90

3,5" 2DD

Farbe	10 Stück	50 Stück
Blau	DM 11.90	DM 55.00
Grau	DM 11.90	DM 55.00
Rot	DM 17.90	DM 85.00
Gelb	DM 17.90	DM 85.90
Grün	DM 17.90	DM 85.90

AMIGA

Titel	Preis
Amiga Tools Vers.1.2	39.90
Balance of Power	49.90
Ball Raider	39.90
Beam	59.90
Blasteroids	59.90
Bombuzal	59.90
Custodian	49.90
Deep Space	69.90
Enchanter	69.90
Galactic Conqueror	39.90
Gnome Ranger	39.90
Hawkeye	49.90
Hybris	49.90
Insanity Fight	55.90
The Jungle Book dt.	59.90
Mayday Squad	49.90
Motor Massacre	49.90
Pink Panther	39.90
Roadwars	49.90
Roger Rabbit	55.90
Skyblaster	25.90
Skyfox 2	59.90
Space Fight	25.90
Speed Ball	69.90
Starways	39.90
Tanglewood	49.90
Technocop	49.90
Terramex	49.90
Terrorpods	39.90
Thexder	49.90

Ca. 9000 Public Domain + Shareware Disketten
für Ihren **Amiga, Atari ST und PC.**
Gratis Katalog-Disk und Info
für Ihren Computer anfordern !!!

Diskettenbox für 80 3,50" Disketten DM 14.90
Diskettenbox für 100 5,25" Disketten DM 14.90

Versandkosten:
Nachnahme: DM 6.- Vorkasse DM 3.-

LYNX™

DA GEHT DER LUCHS AB!

Seit längerer Zeit machen schon diverse „Männer" von sich reden. So gehört mittlerweile der WALKMAN in die Ausstattung eines jeden Musikfreaks, und auch der DISCMAN findet immer weitere Verbreitung. Mit dem Erfolg des WATCHMAN hapert's zwar noch ein bißchen, doch auch dieser setzt sich mehr und mehr durch. Eine Neuerscheinung auf dem „MAN"-Sektor ist der „GAMEMAN", zuerst von NINTENDO rausgebracht (GAMEBOY, siehe ASM 1/90, Seite 57). Die grafische Darstellung des GAMEBOY ist allerdings nicht atemberaubend, da nur in verschiedene Graustufen unterteilt wird. Die neueste Konsole für unterwegs nennt sich LYNX (zu deutsch Luchs) und kommt aus dem Hause ATARI. Die Gerüchteküche um dieses Handheldgame kocht ja schon seit geraumer Zeit, doch nun ist Schluß mit dem ganzen Gerüchtequatsch! Wir haben uns diese Konsole besorgt, um Euch mit den aktuellsten Informationen über dieses Ding zu versorgen.

Gerät: Atari LYNX, **Preis:** 399 DM inkl. Spiel California Games, **Hersteller:** Atari Corp., U.S.A, **Muster von:** CWM, Vienenburg, Tel.: 05324/2001.

STORY

Endlich haben wir es: Das **LYNX!** Dieses Handheldgame wurde ja schon lange vor seiner offiziellen Erscheinung sowohl von der Presse als auch von Programmierern in den „Sieben Himmel" gebeamt. Das bedeutet im Klartext, daß jeder, der das LYNX gesehen hatte, sofort so'n Ding haben wollte – und zwar um jeden Preis, denn so etwas gab es bisher noch nicht: Ein videokassettengroßes Gerät mit integriertem Joypad und Farbbildschirm! Doch um den gewünschten Erfolg zu erzielen, mußte man sich noch etwas mehr einfallen lassen – und aus diesem Grund mußte neben einer schlichtweg genialen Hardware (doch dazu kommen wir noch) auch die passende Soft her, denn was bringt das beste Gerät, wenn keine Games vorhanden sind. So beschritt man bei **ATARI/EPYX** neue Wege und entwickelte parallel zu der Hardware auch diverse Games. Diese Vorgangsweise ist bisher von vielen Firmen nicht berücksichtigt worden, was zu diversen Mißerfolgen von ansonsten guten Geräten geführt hat (z.B. Archimedes). Der Erfolg des LYNX ist so gesehen also schon fast vorprogrammiert, denn welches System bietet am Veröffentlichungstag schon fünf(!) ausgereifte, bugfreie Games, die alle von guter Qualität zeugen, doch dazu später mehr.

Beginnen wir erst einmal mit der Hardware: Eigentlich müßte das Gerät „Amitaripyx" heißen, denn entwickelt wurde die Kiste von den zwei Gründern der Firma *Amiga*, die seinerzeit den gleichnamigen Compi erdacht hatten, der dann von Big Tramiel (damals noch bei Commodore) gekauft wurde. Anschließend wechselten R.J. MICAL und DAVE NEEDLE ins Lager der EPYXER, wo sie dann im Auftrag von ATARI das LYNX (zuerst unter dem Namen Portable Entertainment System) aus der Taufe hoben.

TECHNISCHE DATEN

Wie schon beim *Amiga* (der ja ursprünglich auch eine Spielekonsole werden sollte), hat man auch beim LYNX besonderen Wert auf die Hardware gelegt. Das LYNX sollte nicht nur das erste, kleinste, tragbare und darüber hinaus farbige Handheldgame werden, nein, es sollte auch diverse „ausgewachsene" Konsolen und Computer um Längen übertreffen. MR. NEEDLE und MR. MICAL haben deshalb ihr ganzes fachliches Know-How in dieses videokassettengroße Gerät hineingestopft. Der 3,5-Zoll große Bildschirm hat eine Auflösung von 160 x 102 Punkten und ist in der Lage, praktisch flackerfrei, Grafiken bildlich darzustellen, was auf die sehr hohe Bildwiederholfrequenz zurückzuführen ist: Das Bild des LYNX wird 100mal pro Sekunde aufgefrischt (ein Fernseher hat eine Bildwiederholfrequenz von 50Hz). Das LC-Display wird von SUZIE, einem der beiden Customchips, mit

„Stoff" versorgt. SUZIE ist nämlich der/die Verantwortliche in Sachen Grafik bzw. Animation und so'n Zeugs. Mit Hilfe von SUZIE besitzt der Luchs die Fähigkeit, 16 Farben aus der stattlichen Pallette von sage und schreibe 4096 Farben darzustellen. Weiterhin kann SUZIE eine schier endlose Zahl von Hardware-Sprites auf den Bildschirm zaubern, die darüber hinaus noch stufenlos vergrößert und verkleinert werden können! Alles geschieht natürlich fast ohne Verlust von Prozessor-Rechenzeit, selbiger ist übrigens zusammen mit dem ROM im zweiten Customchip (MIKEY) untergebracht. Der mit 4Mhz getaktete 6502 kann seine ganze Power (zum Vergleich, der 6502 des C-64 ist mit 1Mhz getaktet!) also in komplexe Rechenarbeiten stecken und muß seine „Zeit" nicht an so „belanglosen" Kram wie Zoomen etc. verschwenden.

Für die Special FX (Geräusche und Musi) ist der dritte Chip im Bunde zuständig. Der Soundchip kann vier voneinander völlig unabhängige Stimmen ausgeben und besitzt ebenfalls die Fähigkeit, ohne größeren Aufwand digitalisierte Töne von sich zu geben. Inwieweit sich dies allerdings rechenzeitmäßig bemerkbar macht, ist mir bis heute nicht bekannt. Es existiert bisher auch noch kein Game, das diese Option ausnutzt.

Die von außen zugängliche Hardware (Bildschirm, Joypad, Cartridge-Slot) ist ebenfalls gut konzipiert, so ist es beispielsweise möglich, den Bidschirm auf Tastendruck zu „flippen", so daß auch „LYNX"-Händer mit diesem Gerät „daddeln" können. Das Steuerkreuz und die vier Feuerbuttons sind qualitativ hochwertig und dürften nicht allzuschnell ausleiern (wenn überhaupt). Um Batterien zu sparen, enthält das LYNX übrigens eine Abschaltautomatik, durch die sich das Ding nach fünf Sekunden ohne Betätigung irgendeiner Taste automatisch verabschiedet. Etwas unkonventionell ist allerdings der Cartridge-Slot, der sich an der Rückseite des Gerätes, durch eine Klappe geschützt, befindet, bedarf es doch einer speziellen Technik und viel Kraft, bis man das etwa scheckkartengroße Modul aus dem Schacht „befreit" hat. Doch was tut man nicht alles, um in den Genuß eines LYNX-Games zu kommen...

Im Gegensatz zum GAMEBOY ist das LYNX von Lichtquellen völlig unabhängig, man kann also ohne Bedenken auch im Dunkeln spielen. Leider schluckt das LYNX deswegen sehr viel Saft, der Bildschirm wird nämlich ständig von hinten beleuchtet. Die sechs Mignon-Zellen halten so ca. vier bis fünf Stunden. Für Nicht-Akku-Besitzer also ein teurer Spaß, doch für den hausinternen Gebrauch ist ja das Netzteil vorhanden. Für „Partnerspiele" existiert beim LYNX die sogenannte COMLYNX-Buchse, in die ein Adapterkabel gehört, das im Gegensatz zum gleichartigen GAMEBOY-Kabel mitgeliefert wird. Außerdem enthält das Adapterkabel eine „durchgeschleifte" Anschlußbuchse, mit deren Hilfe acht LYNXer miteinander „kommunizieren" können (daher auch der Name LYNX – kommt von „to link" = verbinden)..

Catch the ware, dude! Foto: Lynx

DIE WEICHTEILE

CALIFORNIA GAMES

Programm: CALIFORNIA GAMES, **Preis:** gibt's kostenlos mit dem Grundgerät, **Hersteller:** Atari/Epyx, U.S.A, **Muster von:** CWM, Vienenburg.

Californian Lyfestyle darf man bei den **CALIFORNIA GAMES** schnuppern. Dieses Spiel der populären GAMES-Serie war eines der ersten, an dessen LYNXinierung (Umsetzung aufs LYNX) sich die EPYXER machten. Mittlerweile ist diese Sportsimulation für fast jeden Rechner und Konsole erhältlich. Allerdings ist die mir vorliegende Version ein wenig geschrumpft, so enthalten die LYNX-Games nur noch vier der ehemals sechs Disziplinen. Doch das soll uns nicht stören, schließlich kostet das Spiel nicht gerade die Welt – nämlich nichts! Folgende Sportarten sind in unser Modul integriert: **BMX, SURFING, HALFPIPE** und **FOOTBAG**.

Die wohl wichtigsten Aspekte einer Sportsimulation sind Animation, Spielbarkeit und natürlich Steuerung der Sportler. All dies hat EPYX bei dieser Version hervorragend in Szene gesetzt, soviel gleich vorweg. Betrachten wir uns die einzelnen Disziplinen aber einmal aus der Nähe. Zum BMX braucht nicht so riesig viel gesagt werden, denn hier hat sich gegenüber den „erwachsenen" Computerversionen am wenigsten geändert. Die Grafik ist – erstaunlicherweise – detaillierter als bei allen anderen Fasssungen, doch was negativ auffällt, sind die verschiedenen Showjump-Varianten, die, aus welchem Grund auch immer, weggelassen wurden. Lediglich der normale „Bunny hop" (Sprung) und der „Salto" (selbiger wurde übrigens noch nie von irgendeinem BMXer praktiziert) sind geblieben. Aber es handelt sich bei dieser BMX-Disziplin auch nicht um eine Freestyle-Show, sondern um ein knallhartes Race gegen die Zeit. Es gilt in möglichst kurzer Zeit, die recht schwierige Strecke zu bewältigen, um einen saftigen Bonus

Klein, aber oho: der jüngste Sproß der Kalifornischen Company Atari.

zu ergattern, zusätzliche Boni gibt es bei sprungmäßiger Bewältigung, Show-Einlage vorausgesetzt, von besonders schwierigen Hindernissen.
Die zweite Sportart spielt sich im erfrischend kühlen Naß ab. Beim SURFING kommt's auf exaktes Timing an, denn ehe man sich versieht, hat man die Welle verloren. Diese Disziplin läuft seitenverkehrt ab, das heißt, der Surfer surft nicht mehr von links nach rechts, sondern in die entgegengesetzte Richtung. Die Steuerung ist recht einfach, doch bedarf es einer längeren Trainingsphase, bis man zum gewünschten Erfolg (Highscore) gelangt. Die höchstmögliche Punktzahl ist nur dann zu erreichen, wenn jeder Sprung fast perfekt ausgeführt ist. In der Luft sollten deswegen so viel Drehungen wie möglich ausgeführt werden. Mein persönlicher Rekord liegt bei vier 360-Grad-Drehungen, woraufhin die Bemerkung „Quadruple" auf dem Screen erschien. Beim Sprung sollte man außerdem nach der Faustregel „Einfallwinkel = Ausfallwinkel" vorgehen, sonst passiert es nämlich des öfteren, daß man mit dem Kopf zuerst im Wasser landet. Die grafische Darstellung dieses Aktes ist als äußerst gelungen zu bezeichnen, denn Scrolling und Animation sind von allersoftester Qualität; besonders hervorheben möchte ich die brechende Welle, die aus über tausend (!) einzelnen Sprites besteht, woraus sich die realistische Darstellung ergibt. So etwas muß man einfach gesehen haben!
Als vorletztes hätten wir das HALFF-PIPE-SKATEBOARDING. Das „Skaten" ist in Kalifornien schon fast zum Nationalsport geworden. Hier sind besonders Konzentration und Geschicklichkeit gefragt, in einer Zeit von einer Minute und fünfzehn Sekunden müssen möglichst viele halsbrecherische Stunts auf die Piste gebracht werden. Nach drei „Crashs" ist Schluß mit dem Spaß. Auch hier verwöhnt die grafische Seite (insbesondere die Zoom-Effekte) das Auge des Users.
Um eine golfballgroße Kugel geht es in der letzten Sportart, dem FOOTBAG. Hier darf man seine Jonglierkünste unter Beweis stellen; in einer Zeit von 1,30 Minuten kommt es darauf an, die ungewöhnlichsten Kunststücke mit dem Ball auszuführen. Zur „Standard-Kür" eines jeden „Footbaggers" sollten auf jeden Fall der „Horseshoe" (abwechselnder Schuß mit der rechten und linken Ferse) und der „Half Axle" (zwei Schüsse mit einer halben Umdrehung zwischen dem ersten und zweiten „Tritt") gehören. Alle vier Disziplinen präsentieren sich sowohl grafisch als auch soundmäßig in allerbester Qualität. Die CALIFORNIA GAMES brauchen vor einem direkten Vergleich mit den Heimcomputerversion dieses Spiels nicht zurückschrecken. Interessant ist auch die Zwei-Spieler-Option, über das ComLYNX-Kabel, mit deren Hilfe an allen Wettkämpfen zwei Spieler **auf einmal** teilnehmen können, was zumindest in der Redaktion zu knallharten Kopf-an-Kopf-Rennen (BMX) geführt hat. Glücklicherweise kommt jeder LYNXER ohne zusätzlichen finanziellen Aufwand an dieses Spitzengame!

Grafik/Animation 11
Sound 8
Realitätsnähe 10
Spaß/Spannung 11
Preis/Leistung .... gehört zum Lieferumfang!

Bei Spielen dieser Art gibt es ja nie viel zur Story zu schreiben, doch will ich sie an dieser Stelle kurz anreißen: Der Jet (Blue Lightning), um den es hier geht, ist von irgendeinem Verteidigungsministerium entwickelt worden, doch die „Beta"-Testphase wurde noch nicht abgeschlossen, das bedeutet, der Jet wurde noch nicht „probegeflogen". Nun ist aber Krieg ausgebrochen, und der Präsident hat mich, den Spieler, beauftragt, den Blue Lightning zu fliegen, um den Feinden zu zeigen, was Sache ist.
Damit ich meinen Gegnern auch wirklich eins über die Rübe ziehen kann, ist der Jet mit zwei starken Waffen ausgerüstet. Zum einen stehen mir eine begrenzte Anzahl (40 Stück) von Zielsuchraketen zur Verfügung, und zum anderen hilft mir meine 81-m-Wumme aus der Patsche. Außerdem ist ein Radarcompi eingebaut, der mir anzeigt, wann ich meine Missiles abfeuern muß. Allerdings sollte man recht sparsam mit den Raketen umgehen, denn Dutzende von Jets kommen aus allen Richtungen, um mich gen Himmel (oder Hölle?) zu schikken. Deshalb ist es besser, sparsam mit den Raketen umzugehen und sie nur für mit der Wumme unerreichbare Ziele einzusetzen.

Bei Blue Cightuing zeigt das Cynx, was es drauf hat.

BLUE LIGHTNING

Programm: Blue Lightning, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari/Epyx, **Muster von:** CWM.

Wer sich in der Spielhalle schon lange am *Afterburner*-Automaten vergnügt hat, kann jetzt dank **BLUE LIGHTNING** eine ganze Menge Geld sparen, handelt es sich bei diesem Actiongame doch um einen Clone des SEGA-Erfolgsgames – und zwar von allererster Güte!

Soweit so gut: Mit diesem Jet, viel Mut und Kamikaze-Feeling begebe ich mich nun auf in den Kampf. BLUE LIGHTNING besteht aus neun einzelnen Levels, die alle per Paßwort angesprungen werden können (falls man die Paßwörter besitzt, schaut doch mal in Ulis Secret Service, dann freut er sich nämlich). Jeder Level hat seine eigenen Tücken, und in jedem Level müssen auch andere Missionen ausgeführt werden, so müssen z.B. im zweiten Level (Bombing Run) alle Munitionslager und Panzer vernichtet werden, während es im fünften Level darauf ankommt, möglichst viele Radarstationen abzuknallen. Am Ende einer jeden Mission wird der Flieger wieder aufgetankt und erhält neue Missiles.
Das Besondere an unser'm Flieger (grüß' mir die Sonne) ist die Wendigkeit, denn speziell zum Aufstöbern von versteckten Radarstationen in den Canyons wurde dieses Teil konzipiert. Doch die Wendigkeit ist auch beim Ausweichen von feindlichen Raketen vonnutzen. Mit den Tasten „Option 1" und „Option 2" können ebenfalls geschickte Ausweichmanöver angestellt werden. Option 1 startet den „Afterburner" und gibt uns somit doppelten Speed (yeah!). Mit Option 2 drehen wir uns um die eigene Achse. Ansonsten steuert sich unser Flieger wie gewohnt bzw. wie wir es von 1347 anderen Spielen dieser Art (Afterburner, Galaxy Force usw.) gewohnt sind.
Grafikmäßig schlägt der Afterburner-Clone alle anderen Versuche (egal auf welchem Rechner), denn es stimmt einfach alles: Animation, Ablaufgeschwindigkeit, Scrolling. Besonders hervorheben möchte ich die wirklich gelungenen Zoom-Effekte, mit deren Hilfe ein noch nie dagewesenes, realistisches Fluggefühl ent-

steht. Bisher wurden solche Effekte nur von den SEGA-Automaten erzielt. BLUE LIGHTNING muß man einfach gesehen (und gespielt) haben!

Grafik	**11**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

ELECTROCOP

Programm: Electrocop, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** CWM.

Heldenhaft geht's zu bei ATARIs **ELECTROCOP**. So'n oberfieser Verbrecher hat nämlich die Tochter des Präsidenten entführt und stellt eine absolut unrealisierbare Lösegeldforderung, will der Typ doch tatsächlichlich die Weltherrschaft an sich reißen oder andernfalls die Tochter zu den Englein wandern lassen. Ganz klar, daß Du, der ELECTROCOP, dem Präsidenten sofort Deine Hilfe anbietest. Der Oberfiesling hat außerdem noch 'ne Menge streng geheimer Dokumente mitgehen lassen, mit denen er den Feinden alles über unser Verteidigungssystem mitteilen kann. Sein Versteck befindet sich in einem alten Gebäude, das ehemals der Organisation gehörte, für die Du jetzt arbeitest. Die gutaussehende Tochter muß innerhalb von einer Stunde aus den Klauen der Entführer befreit werden.

Soviel zur Hintergrundstory, liest sich eigentlich wie jede andere, schieben wir das Cartridge also in den Slot (uff, geschafft). Im Vorspann beweist das LYNX wieder einmal auf hervorragende Weise seine beeindruckenden Fähigkeiten: Man sieht eine futuristische Stadt à la *Bladerunner*, durch die 'n paar Ufos düsen, die übrigens absolut soft herangezoomt werden. Anschließend baut sich das ELECTROCOP-Logo auf, und die Namen der „Macher" dieses Games werden eingblendet (ebenfalls mit Hilfe der Zoomfunktion). Mit Knopf A gelangt man ins Spiel. Ich befinde mich in einem riesigen Gebäudekomplex und muß nun versuchen, in das Hauptquartier der Verbrecher vorzudringen. Zu Anfang besitze ich eine einfache Laserwumme (Button A), bevor ich jedoch in die höheren Level gehe, besorge ich mir noch ein paar andere Waffen, die hier und dort zu finden sind. Ab und zu tauchen verschlossene Türen auf, die mich in andere Räumlichkeiten befördern, allerdings benötige ich zum Öffnen der Türen einen Code. Hierzu steht mir aber der Personal Computer, der neben jeder Tür zu finden ist, zur Verfügung. Im Directory „Programs" finde ich ein File, das sich Ice Breaker nennt. Mit dessen Hilfe ist es ein Kinderspiel, den Code der jeweiligen Tür zu entschlüsseln. Die Festplatte des PCs enthält übrigens noch mehr Programme; so befinden sich neben dem Codeentschlüsselungsteil noch drei Games in einem anderem Unterverzeichnis, die allerdings keinerlei Bedeutung haben: Die Daddelei kostet nur kostbare Zeit.

Nervig sind auch die Roboter, die mit allen Mitteln verhindern wollen, daß ich ins Headquarter gelange. Besonders auffällig an ELECTROCOP ist die Ähnlichkeit mit *Impossible Mission I + II*. Bis auf die 3-D-Darstellung erinnern wirklich eine Menge Features an diese beiden Kultspiele. Das ist aber – wie ich in Erfahrung bringen konnte – keineswegs unbeabsichtigt, denn ELECTROCOP stellt den mehr oder weniger offiziellen dritten Teil von Impossible Mission dar, wird allerdings für kein anderes Computersystem erscheinen.

Kommen wir nun endlich zur abschließenden Bewertung: Die grafische Seite dieses Spieles muß auf jeden Fall gelobt werden, denn sowohl Scrolling als auch Animation sind ruckelfrei und tragen zum flüssigen Ablauf der Sache bei. Die Zoomeffekte sind – „LYNXischerweise" – ebenfalls gut gelungen. Die Musik gehört von der Komposition und von der technischen Seite her zum guten Durchschnitt, reißt aber keinen vom Hocker. Der Spielablauf ist erfreulich flüssig, denn alle Komponenten, wie Grafik, Animation, Steuerung und Konzept wurden sinnvoll miteinander verknüpft, und durch den gut dosierten Schwierigkeitsgrad kommt kein Frust auf. Motivation? – Gute Frage, bei mir kann eher von Sucht, Abhängikeit usw. die Rede sein, war ich doch schon von den beiden Impossible Missions hellauf begeistert, doch ELECTROCOP bietet neben der besseren Grafik auch **noch** mehr Tücken, an denen selbst die härtesten „IM"-Cracks 'ne Zeit zu knacken haben. Die 70 Steine ist dieses Game auf jeden Fall wert!

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Electrocop bietet Grafiken von allergrößter Qualität. *Fotos (2): Lynx*

GATES OF ZENDOCON

Programm: Gates of Zendocon, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari/Epyx, **Muster von:** CWM.

Auch für Ballerspiele ist das LYNX geeignet. Das versucht zumindest **EPYX** mit dem ersten Spiel dieses Genres, **GATES OF ZENDOCON,** zu beweisen. GATES OF ZENDOCON versetzt den Spieler in die Tiefen des unendlichen Weltraums, genauer gesagt, in das erste von 51 Universen, die es zu bewältigen gilt. Die Riesenspinne Zendocon hat uns diesen Schlamassel eingebrockt, weil sie mich nämlich genau so wenig leiden kann, wie Klaas Klever Dagobert Duck, und außerdem schreibt Uli in seinem Vorwort zum Secret Service nur Müll (Mühl).

Los geht's mit Taste A oder B (A = Loser, weil zu einfach, und B = ebenfalls Loser, weil auch einfach). Zu Beginn befindet man sich in einer der zwei Basen (wenn Sie wissen, was ich meine – knick, knack. Frei nach Monthy P. aus G.B.). Ich entscheide mich nach stundenlangem An-, Um- und Ausdiskutieren schließlich für B, weil Peter mich sonst wieder mit den fiesen Typen (Musiker darf man die schon gar nicht mehr nennen) der Gruppe Nephilim abnervt, und das kommt nicht in die Aldi-Tüte. Ich starte in der ersten Basis (ZYBX) und drükke das Pad kräftig nach rechts, um selbige wieder zu verlassen. Nun geht's richtig hart zur Sache, der Bidschirm scrollt von links nach rechts und ein begrenztes Stück vertikal (natürlich ruckelfrei), während massenweise Aliens herannahen, und das nicht nur so zum Spaß! Die wollen mir wirklich an den Kragen, doch da es ohne mich ja keine ASM (oder etwa doch?) geben würde, knalle ich die meisten dieser Mieslinge ohne mit der Wimper zu zucken ab (he, he, he), was mir aber nicht allzuviel Spaß bereitet, denn die setzen sich gar nicht richtig zur Wehr. Beim ersten Versuch

Klaus-Peter Kuschke, Vertriebsleiter Atari Corp. Deutschland, GmbH, stand uns Rede und Antwort.

TOP: Wann wird das **LYNX** offiziell vorgestellt, und welches Ziel (Verkaufszahlen) hat sich Atari für 1990 gesetzt?
KPK: LYNX wird auf der Nürnberger Spielwarenmesse offiziel in Deutschland vorgestellt und voraussichtlich ab Anfang April ausgeliefert. Unsere derzeitige Planung sieht ca. 100.000 Exemplare vor.
TOP: Technisch braucht sich das LYNX zwar nicht vor Nintendos GAMEBOY zu verstecken, doch hat Nintendo – meines Wissens – weltweit immer noch einen größeren Namen als Atari, was wird Atari in dieser Hinsicht unternehmen, oder besser gesagt, stellt der GAMEBOY eine ernstzunehmende Konkurrenz dar?
KPK: Atari hat in den U.S.A. und Europa nach wie vor die meisten Konsolen verkauft, und die Namensbekanntheit von Atari ist weitaus größer, auch wenn Nintendo zur Zeit mehr Konsolen absetzt.
TOP: Das LYNX ist zwar mit 399 DM, gemessen an den Fähigkeiten, recht günstig, doch kauft sich der Spieler für das Geld nicht eher eine „erwachsene" Konsole (NES, Sega, PC-Engine)? Warum soll sich der Spieler gerade fürs LYNX entscheiden?
KPK: Beim LYNX trifft unser Slogan *„Wir machen Spitzentechnologie preiswert"*, wie Sie in der Frage schon bemerkt haben, eindeutig zu. Der Vorteil des LYNX gegenüber den „normalen" Konsolen liegt zum einen an der kompakten Bauweise und zum zweiten an den herausragenden technischen Fähigkeiten. Auschlaggebend wird darüber hinaus noch sein, daß LYNX überall mithingenommen werden kann und völlig netzunabhängig ist.

Klaus-Peter Kuschke, Vertriebsleiter, Atari

TOP: Finden Sie den Preis der Steckkarten (ab 70 DM) nicht etwas übertrieben? Was rechtfertig diesen Preis?
KPK: Wir halten diesen Verkaufspreis für durchaus marktgerecht, denn die Qualität der Programme liegt teilweise höher als bei vergleichbarer Software für andere Geräte. Außerdem existieren jede Menge Programme für diese Systeme, die weitaus teurer sind.
TOP: In welcher Form, und in welchem Umfang will Atari Deutschland das LYNX promoten? Bisher hat Atari in der BRD ja einen eher „seriösen" Ruf, denken Sie nicht, daß eine Spielkonsole Atarisimage schadet?
KPK: Unsere Werbemaßnahmen werden – üblicherweise – nicht in der Öffentlichkeit diskutiert, da wir den technischen Vorsprung auch in der Werbung beibehalten wollen.
TOP: Welche Zielgruppe wollen Sie mit dem LYNX ansprechen?
KPK: Jede Altersgruppe von acht bis 80 Jahren.
TOP: Warum hat gerade Atari das LYNX gekauft? Handelte es sich bei dem Kauf vielleicht um eine (verspätete?) Racheaktion an Commodore, denn der Amiga wurde ja von denselben Leuten entwickelt und damals von Commodore vor Ataris Nase weggeschnappt?
KPK: Erstens hat Atari das LYNX nicht gekauft, sondern sich bei Epyx beteiligt, und zweitens hat Atari zum damaligen Zeitpunkt den Amiga abgelehnt.
TOP: Plant Atari in naher Zukunft den Wiedereinstieg ins Konsolengeschäft? Ist vielleicht sogar eine „ausgewachsene" Konsole auf Basis des LYNX geplant?
KPK: Atari Deutschland verkauft seit 1980 durchgehend Videospielkonsolen und ist immer noch Marktführer. Mit dem LYNX werden wir unsere führende Position weiter ausbauen. Zu Planungen in Sachen Konsolen kann ich nur sagen, daß Atari eine 16-Bit-Konsole plant.
TOP: Das LYNX bietet die Möglichkeit, acht Geräte miteinander zu verkoppeln; wann wird diese Option voll unterstützt? Bisher existiert nur ein Spiel, das diese Funktion enthält (California Games), und auch hier können nur maximal zwei Geräte „verLYNXt" werden.
KPK: Die Möglichkeit, bis zu acht Geräte zu verbinden, ist ein Hardwareangebot. Dieses Angebot auch voll zu nutzen, ist Aufgabe der Softwarehersteller.
TOP: Ich danke Ihnen für dieses kurze Statement, Herr Kuschke, und wünsche Ihnen und Atari viel Erfolg mit dem LYNX.

TORSTEN OPPERMANN

gelange ich mühelos in Level 5 und höre nur auf zu spielen, weil „Cruiser" Klaus mir das LYNX aus der Hand reißt, um BLUE LIGHTNING zu zocken. Ich geben ihm das Teil auch fast freiwillig, weil GATES OF ZENDOCON nicht die Abwechslung bietet, die man von einem hochkarätigen Spiel dieser Art erwartet. O.K., Grafik und Sound gehen ohne Einschränkungen in Ordnung, doch erstens ist das Spiel zu lahm und zweitens vieeeeel zu einfach. Der Preis von 70 DM scheint mir in Anbetracht der gebotenen Leistung (Gameplay) nicht angebracht, so daß ich dieses Game zur schlechtesten „LYNXinierung" küre (tata, tata, tata). Und tschüß...

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Schlußbetrachtung

Na, dann will ich mal „Fa"-zitieren: LYNX, was für ein Name, was für ein Gerät! Ich bin bei noch keinem Gerät so ins Schwärmen gekommen wie beim LYNX. R.J. Mical und Dave Needle haben mir mit diesem „Taschenspiel" ein Gerät geschaffen, das mich – wie noch nie zuvor – von der Arbeit abgehalten hat (wenn das der Chef liest ...).

Die besondere Stärke des LYNX liegt in den Hardwareeigenschaften und der absolut flimmerfreien Grafikdarstellung, die jeden Gameboy erblassen läßt. Unterstützt werden diese positiven Eigenschaften von der qualitativ hochwertigen Software, die man so manchesmal für diverse Compis vermißt. Dem Erfolg der Atari-Konsole steht nichts mehr im Wege, in den Staaten ist das Ding ohne Ende ausverkauft, und die Preise richten sich mittlerweile nicht mehr nach den offiziell empfohlenen VKs sondern nach Verfügbarkeit des Geräts. So bezahlt man im Moment gut und gern 250 Dollar für'n LYNX (normal sind 179 Dollar). Auch die „Japanesier" lieben es, und das will im Land der aufgehenden PC-Engine schon was heißen. Nach Aussagen von der Atari Corp. U.S.A. strebt man im Jahr 1990 eine verkaufte Stückzahl von einer Million Exemplaren an, was ich als durchaus realistisch bezeichne. Was die Software anbelangt sind ca. 25-30 Titel geplant, darunter so vielversprechende Arcade-Umsetzungen wie **GAUNTLET** (mit riesigen Sprites und Vier-Spieler-Option), **RAMPAGE** usw. Wie Atari Deutschland das LYNX werbemäßig unterstützen will, und welche Verkaufszahlen man anstrebt, könnt Ihr im nebenstehenden Interview erfahren, das ich mit dem Vertriebsleiter von der Atari Corp. GmbH Deutschland, Herrn Kuschke, geführt habe.

Hier ein erstes Foto von Rampage, das demnächst erscheint. *Foto: Lynx*

Die Zeit der biederen Actiongames ist endlich vorbei. TITUS bringt mit DARK CENTURY nun eine Inovation auf den Softwaremarkt. Waren die bisherigen Ballergames doch im Prinzip alle gleich, so hat man sich nun etwas neues einfallen lassen: Anstatt Vektorgrafik, superweiches 16-Wege-Scrolling, 32 Farben oder sonstige Leckerbissen, dachte man sich wohl bei TITUS, daß es Zeit sei, ein Spiel dieses Genres mit Ray-Tracing-Grafik herauszubringen. Und so setzten sich bei TITUS wohl ein paar Grafiker zusammen und bastelten sich ein Titelbild, bei dem ich keine Spur von Ray-Tracing entdeckte. Als sie damit fertig waren, nahmen sie sich die eigentliche Spielfiguren vor, welche futuristische Panzer sind. Anschließend kamen dann die Backgrounds, plus der restlichen Elemente. Nachdem nun grafikmäßig alles „stand", wurden sich die ersten Gedanken über Gameplay und Story gemacht...

KLARE FEHLPRODUKTION

Anders kann ich mir die Herstellung dieses Programmes nicht erklären, denn das Gameplay ist so alt, daß es älter schon nicht mehr geht. Doch kommen wir erstmal zum Hintergrund des Geschehens:
Anfang des 21. Jahrhunderts beschlossen die Staatsoberhaupte, alle 50 Jahre einen internationalen Kongreß zu bilden, um die größten irdischen Probleme zu lösen. Doch im Jahre 2200 konfrontierte eine Krisensituation die Kongreßmitglieder: Die Unterbringung von Kriminellen.

Man beschloß diese in Fabriken zum Arbeiten zu zwingen. Diese Fabriken sind eine Art im Weltraum stationierte Satelliten.

Bis zum Jahre 2250 ging auch noch alles gut, doch dann brachte eine der gefährlichsten Gefangenengruppe Gewalt über ein paar Panzer. Nun soll man sich als „Retter der Nationen" auf die Socken machen und die Fliehenden eliminieren („nur" gefangen nehmen „gilt" nicht!). Doch das ist natürlich nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört. Jahrelang sind die Panzer von den Gefangenen produziert worden, und da sie die Flucht lange geplant hatten, blieb ihnen genug Zeit, um die zurückbleibenden Panzer umzuprogrammieren. Dies bedeutet, daß man nur eine begrenzte Zeit zum Auffinden der Flüchtlinge hat, denn sonst explodiert der Panzer und man selbst auch (welch scheußlicher Gedanke...). Soweit zur Story.

Anfangs darf man zwischen einem – oder zwei Spieler wählen. Spielt man zu zweit, so übernimmt einer die Rolle des Bösen, der andere bekämpft diesen dann. Zwischen einem und sechs Panzer kann gewählt werden. Mehr als sechs können nicht auf dem Spielfeld sein, wobei man sich die Panzer auch „unfair" aufteilen kann (z.B. 3:2, 1:5 usw.). An den Panzern selbst kann man auch noch diverse Konfigurationen ändern. So gibt es ein bestimmtes „Movement Program", das bei entsprechender Programmierung ein Zick-Zack-Fahren ermöglicht, was den Verfolger mächtig iritiert. Um größten Schaden im weiten Umkreis zu erlangen, kann man auch „Seppuko" begehen und durch Selbstzerstörung wenigstens noch ein paar Flüchtlinge in den Tod reißen. Hierfür kann man den Zeitpunkt einstellen, der mit der noch zu verbleibenden Energie des Panzers zu tun hat. Unter anderem darf noch Geschwindigkeit und Feuerfrequenz eingestellt werden. In diesem Menü entdeckte ich auch die ersten Ray-Tracing-Grafiken; zwei große Panzer drehen sich um die eigene Achse. Sieht nicht schlecht aus, ist aber nichts Besonderes, zumal die Panzer bei der Rotation langsamer werden, je mehr Panzerfläche zu sehen ist.
Nachdem ich so mein „Pänzelchen" nach Wunsch kreiert hatte, machte ich mich auf die Jagd. Mein Panzer steht inmitten einer extrem kahlen Planetenlandschaft, die aus schwarzem Grund und ein paar weißen Punkten besteht. Im Hintergrund sieht man ein paar Planeten, die, fährt man im Kreis, ständig wiederholt am Horizont auftauchen. Grafisch wird also wenig geboten, und unser Ray-Tracing-Panzer sieht im Spiel auch nicht mehr besonders aus, was heißt, daß ich an ihm **kein** Ray-Tracing entdecken konnte!!! Auf der rechten Seite fand ich einen Scanner vor, der mir verrät wo mein(e) Feind(e) ist/sind. So rotiere ich also ein wenig im Kreis, bis sich ein feindlicher Panzer zeigt, dessen Verfolgung von mir auch gleich aufgenommen wird.
Durch ein paar gezielte Schüsse befördere ich ihn in die Ewigen Jagdgründe – er wird durch eine häßliche Explosion zerfetzt. Mit dem Spruch, ich solle das nächste Mal besser sein, bekomme ich meine Punkte und werde ins zweite Level befördert. Nachdem ich auch diesen geschafft habe, kommt Level drei. Doch in jedem Level das Gleiche: Rumkreisen, ballern, ausweichen usw. Von Abwechslung keine Spur, sowohl grafisch als auch spielerisch nicht. Die Spielidee (auf Planetenlandschaft rumdüsen) ist ebenfalls alt, das ganze Gameplay ist öde und ermüdend. Von der Ray-Tracing-Idee habe ich mir mehr versprochen, denn was geboten wird, ist Software anno 1985, aber keinesfalls die von heute, geschweige denn von morgen. Zumal TITUS ihr Game als erstes Actionspiel mit Ray-Tracing-Grafik anpreist und im Spiel selbst nicht die geringste Spur davon zu entdecken ist.
Wenn **TITUS** so weiter macht, dann sehe ich für diese Firma ein wahrlich „dunkles Jahrhundert" (**DARK CENTURY**) voraus, denn das ist nach *Wild Streets* der zweite Flop innerhalb weniger Tage.

HANS-JOACHIM AMANN

Grafik	**3**
Sound	**3**
Spielablauf	**4**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**1**

2. John Elway's Quarterback
3. Harley Davidson
4. Postman Pat
5. Street Cred Boxing

Diese Scheibe ist kein Hit!!!

Fortsetzung von Seite 46

Das der Name *Tetris* schon fast zu einem Synonym für eine einfache Idee, die viel Kohle bringt, geworden ist, beweist **TENGEN** mit **KLAX,** einem Game, das *Tetris* sehr „nahe" kommt. Für NINTENDO wird's voraussichtlich zuerst produziert (natürlich gibt's das Ding schon in den amerikanischen Arcades!). Es handelt sich um ein sehr einfaches Spielprinzip, das allerdings einen Heidenspaß macht. Aus einer 3D-Perspektive kommen zunächst in Level One in gemächlicher Geschwindigkeit farbige Steine auf den Spieler zugewalzt. Diese gilt es aufzusammeln und in farbiger Reihenfolge in einem Körbchen abzulegen. Auch diagonale Farbgleichheiten (jeweils drei Steine müssen richtig angeordnet werden!) führen dazu, daß die Reihe verschwindet. Wer's überstanden hat, bekommt's in den folgenden Leveln die enorme Geschwindigkeit und das Unorthodoxe zu spüren. KLAX soll auch Mitte des Jahres – zunächst – für Amiga erhältlich sein. Dies erklärte TENGEN's zweiter Mann **Randy Broweleit** in einem Kurz-Interview. „Vielleicht wird es uns auch schon früher möglich sein, KLAX 8- und 16bitmäßig auf die Homecomputer zu bringen. Aber man weiß ja nie. Deshalb sollte man vorsichtig mit detaillierten Angaben über Preise und Erscheinungsdaten sein.„ Recht hat er, der Gute. Auf die Frage nach einer vermeintlichen Priorität für einen bestimmten Konsolen- oder Computertyp seitens TENGEN meinte Randy: Nein, gewiß nicht. Bekannt dürfte sein, daß wir mit DOMARK in England eng zusammenarbeiten, was den Homecomputerbereich anbelangt. Konsolenmäßig bieten wir für NINTENDO momentan das meiste, die SEGA GENESIS-Titel nehmen ebenso zu wie die der TURBOGRAFX-16." Wer ist nun Deiner Meinung nach der 'Video-Spieler' der 90er-Jahre, wollte ich wissen. Randy dazu: "Der TURBOGRAFX ist eine feine Maschine. Da ist alles fast perfekt. Man wird sich 1990 – und ich kann nur für die USA sprechen – durchsetzen, mehr noch: einen Spitzenplatz erobern. Aber auch die GENESIS wird dem NINTENDO im Laufe dieses Jahres einiges an Sales abnehmen."

Randy Broweleit, TENGEN, erzählt über TURBO GRAFX-16

Und nun zur Homecomputer-Software

Weil, wie bereits im vergangenen Jahr, die „Konsolidierung" auf dieser WINTER CES den Taktstock schwang, blieb für die die meisten Amis und den wenigen Euros nur wenig in Sachen PC, Amiga, C-64 oder ST. Dennoch: Der Markt für die PC-Software ist drüben weiterhin der größte der Welt. Umso erstaunlicher, daß nur relativ wenig neue Produkte in der „West Hall" vorgestellt wurden. Zwar ist fast jede anwesende Company direkt oder über einen „Verbündeten" in Europa an der Erstellung von Rechner-Games beteiligt (TENGEN, TAITO, ATARI, SEGA, NINTENDO, um nur einige zu nennen), dennoch orientiert man sich in den Staaten zunächst erstmal an der Entwicklung – und den Sales – der Video-Spiele.
Wie bereits oben erwähnt, waren die „Stände" der reinen Computer-Software nicht gerade üppig ausgestattet. **UBI SOFT** z.B. hatte nicht mehr als zwei Rednerpulte zur Verfügung, um in der Hauptsache **GREAT COURTS** auf dem IBM vorzustellen.
Die vornehmlich auf Hi-Tech ausgerichtete Show scheint nicht so recht Raum für das gute, alte „Software-Zeitalter" zu haben; viele Aussteller „dieser Gattung" haben erkannt, daß sie in Las Vegas keine „politische Heimat" finden werden. In den USA besteht nun mal ein reges Interesse an „Fast Food"; und eben dieses Futter muß unanfällig, spielbar, einfach zu laden, zu handhaben und billig sein.

Von den vereinzelt auftretenden europäischen Software-Größen kamen nur fragmentartige Pieces of Software rüber. **David Ward,** Boss des britischen Giganten **OCEAN SOFTWARE,** konnte mir gerade noch die **RAINBOW ISLANDS** zustecken, ein Programm, das wir in dieser Ausgabe getestet haben. RAINBOW ISLANDS ist der Nachfolger von *Bubble Bobble* und wird in „Geheimkreisen" auch als „Bubble Bobble II" gehandelt. Es entstammt der Feder von **GRAFTGOLD (Andy Braybrook, Steve Turner & Co.),** ist bereits seit geraumer Zeit fertig (ASM berichtete), wurde von **TAITO** freigegeben und nach einigem Hin- und Her OCEAN zugesprochen. David ist sicher, daß „auch in den Staaten der Commodore Amiga einen starken Aufwind erfahren hat. Das ist nur die Spitze des Eisberges. Ich bin sicher, der Amiga wird bald Verkaufszahlen erreichen, die an die des IBM-PC's herankommen werden. Durch die stark verbesserte Software, ich meine in erster Linie die Qualität, hat es sich wohl rumgesprochen, daß der Amiga als Spielmaschine usertauglich ist. Aber natürlich wird es Commodore sehr schwer fallen, den IBM-PC oder die Apples in absehbarer Zeit zu überflügeln."

David Ward von OCEAN

Ein anderer Brite, Chef mehrerer Software-Labels, die zusammen die Gruppe **THE SOFTWARE BUSINESS LTD** bilden – **Jeremy Cooke** – hatte einiges an Neuheiten im Samsonite-Koffer. Unter dem **TARGET GAMES**-Label wird im April ein weiteres Fantasy-Rollen-Spiel geben, das alle Elemente aus den drei Gattungen Action, Adventure und Strategie beinhaltet. **LORDS OF CHAOS,** Nachfolger des *Laser Squad,* ist ein Multi-Player-Game, das zunächst für den C-64 (etwa 32 Mark fürs Band & ca. 50 Mark für die Diskette) auf den Markt kommt. Die Amiga-Fassung (ca. 75 Mark) wird erst im September dieses Jahres erwartet. Wer mehr darüber wissen möchte, lese den Bericht in dieser Ausgabe.
Kurz, aber prägnant: Der Nachfolger des *Music-X* ist gefunden. Schon in diesem Monat

Jeremy und Alyson Cooke plus Tony Kavanagh „mittenmang"

wird **MUSIC-X-JUNIOR** versuchen, seine (Klang- und Sound-) Qualitäten auf dem Amiga unter Beweis zu stellen. Der Preis liegt bei etwa 300 Mark. Dafür muß er auch was leisten. Mal sehen!

Tony Kavanagh hat momentan nur zweierlei im Sinn: 1.) Mit **TEQUE SOFTWARE** ein Programmier-Team nach London zu ordern, um dort aus dem 8bit-Bereich in den monetär lukrativeren 16bit umzusteigen. Das Zweite: England ist – wieder mal – im Fußball-Rausch. Grund genug, um rechtzeitig vor der Weltmeisterschaft in Italien ein Programm „dieser Art" dem ballhungrigen Usern vorzuwerfen. Das Produkt aus der Zweigniederlassung **KRISALIS** scheint allerdings auf den ersten Blick eine echte Alternative zu den bereits „Tausenden" von anderen, meist kläglichen Versuchen zu sein. Bei **MANCHESTER UNITED** hat man sicher nicht nur den renommiertesten englischen Club angeheuert, sondern auch versucht (ob man's geschafft hat, sag' ich Euch später), Elemente aus bestehenden Computer-Bundesligen zu übernehmen und zu vervollkommnen. So ist Strategie und Action diesmal „im Bilde" (bitte wörtlich nehmen). Ferner sind vier Kameras auf verschiedenen Ecken postiert worden. MANCHESTER UNITED kommt schon in Kürze für Amiga (ca. 75 Mark) und ST (etwa 60 Mark); die PC-, Archimedes-, Spectrum-, C-64-, Amstrad- und MSX-Freunde müssen sich noch etwas gedulden. Auch die Jungs mit dem KONIX Multi-System werden mit dem Sportspiel bedacht!

Das sind die ersten Bilder vom Fußballspiel MANCHESTER UNITED.

* * * * * * * * * * * * * *

Peter Jones und sein neuer Boss **Adrian Parr** suchten nicht nur in Las Vegas Freunde für ihr neues **RAINBIRD**-Mega-Game unter **MICROPROSE**-Herrschaft. Man setzt auf die kommende Eiszeit (hoffentlich angesichts der kontinuierlichen Klima-Verschiebung auf der Erde nicht ernsthaft!), die schon Anfang März über Deutschland hereinbrechen wird. **MIDWINTER** heißt das komplexe Action-Adventure-Strategie-Game, das ich in dieser Ausgabe „IM BLICKPUNKT" vorstellen werde. ST und Amiga first!

* * * * * * * * * * * * * *

Die Leute von *Might & Magic* - **NEW WORLD COMPUTING** – haben nach ihrem Riesenerfolg in den Staaten wie auch in Europa bereits den Nachfolger des Rollenspiels im Visier: **MIGHT AND MAGIC II: Gates to another World.** Bei diesem Game geht es darum, mit einer eigens zusammengestellten Bande in die zum Verderben verurteilte Welt von Cron zu schicken, diese vor der endgültigen Zerstörung zu bewahren. Es gilt, in mehr als 60 verschiedenen „Räumen" zu agieren, Zaubersprüche anzubringen und eine Reihe von kniffligen Rätseln zu lösen. Erhältlich ist der Thronnachfolger im März (Europa: Ende April), zunächst in den Macintosh- und Amiga-Fassungen. Der Preis soll bei ca. 90 Mark liegen.

Firmensprecher **Ronald Spitzer** hatte noch zwei weitere Produkte am Stand aufbereitet, die von völlig gegensätzlicher Natur sind. Das eine ist eine Simulation des Atomkrieges, **NUCLEAR WAR**, über dessen Inhalte ich keine Worte verlieren möchte. Zum anderen aber hat es NEW WORLD COMPUTING geschafft, ein Fantasy-Adventure auf die Beine zu stellen, das grafisch ähnlich wie ein *Electronic Arts*-Produkt ausschaut, aber vielleicht ein Tick besser als die *SSI*-Games ist. Dies nur zur grafischen Ausrüstung von **KING'S BOUNTY.** Inhaltliche Schwerpunkte: Das Game endet, bevor es beginnt. Dies heißt, unser Held ruht sich nach getaner Drachentöter-Arbeit aus, muß aber dann doch wieder ran, als die Kunde ihn erreicht: Das wertvolle Ordens-Zepter ward gestohlen. So macht sich der (müde?) Adventurer auf den Weg, Stück um Stück der Rätsel Lösungen zu finden... PC-Version erscheint im Juni, gefolgt von der des C-64.

* * * * * * * * * * * * * *

Gestärkt durch ihre Auszeichnungen für *Deluxe Paint III* unf *Populous* machte sich **ELECTRONIC ARTS** auch auf den Weg nach Las Vegas. Gesprochen wurde eigentlich nur von einem Thema **IMPERIUM.** Ein neuartiges Game aus dem Hause „Populous"? Es handelt sich hierbei um ein komplexes Strategie-Programm, dessen Geschichte ins Jahr 2020 verlegt wurde. Das Programm simuliert die folgenden tausend Jahre in der Entwicklung und Geschichte der Menschheit. „Imperiale" Charakterzüge trägt das in England entwickelte Programm in dem Sinne, daß der Spieler versucht, durch Einsatz politischer, militärischer und ökonomischer Kräfte als einziger Imperator über die Galaxy zu herrschen. Alle sind gespannt, ob IMPERIUM den Erfolg von *Populous* wiederholen kann. Im März draußen für ST & Amiga (etwa 75 Mark); im Mai voraussichtlich für den IBM-PC (75 bis 80 Mark); 8bit-Versionen sind noch nicht in Sichtweite.

* * * * * * * * * * * * * *

Schön, daß es *Indiana Jones and the last Crusade* nun auch in der **VGA-Version** gibt, doch das Herausragende Thema bei **LUCASFILM LTD** war zweifelsohne das neue und grafische hervorragende Fantasy-Ad-

Die Macher von IMPERIUM: „Zeitgenössisch, klassisch"

Doug Glen von LUCASFILM präsentierte uns das neue Super-Adventure LOOM.

venture **LOOM!** Es herrscht das Zeitalter der „Großen Gilden". Bobbin, unser Titelheld, lebt unter dem munteren und bunten Volk von Hirten, Schmieden, Bäckern und Glasbläsern. Irgendwann einmal fällt ihm im Haus des Webers ein Zauberstab in die Hand – das Abenteuer beginnt! **Doug Glen,** Leiter der Abteilung Games bei LUCASFILM erklärte mir LOOM auf seine Weise: „Es ist ein herrliches Spiel. Gut, was anderes würde ich sowieso nicht sagen. Nein, aber ich finde, daß LOOM eine gute Verbindung hergestellt hat zwischen dem klassischen und dem neuzeitlichen Adventure. Texteingaben sind mit Menüklickerei wirklich sehr gut kombiniert worden. Deshalb – und auch weil die Grafik mir sehr gut gefällt – meine ich, werden wir mit LOOM nicht nur einen Renner, sondern auch der Endverbraucher etwas haben, das ihn sicherlich nicht enttäuscht." LOOM wird zunächst für PC erscheinen (etwa Mitte April). Danach bekommen wir auch die Amiga- und ST-Fassungen nachgeliefert, die uns erst in der Sommerhitze 1990 erreichen werden. Preise für 16bit: Etwa 100 Mark.

* * * * * * * * * * * * * *

Kennen Sie **BLOCKOUT?** Falls nicht, dann sollten Sie sich die Frage stellen: „Mögen Sie *Teris?* Wer diese Frage mit ja oder aah beantwortet, wird das „3D-Tetris" aus dem Hause **CALIFORNIA DREAMS** gleich mit nach Hause nehmen. **RAINBOW ARTS** liefert BLOCKOUT übrigens jetzt schon für Amiga und IBM aus. Preise: Etwa 90 Mark. **Larry Lee,** sympathischer Kollege und Sprecher von CALIFORNIA DREAMS, präsentierte mir aber noch andere Produkte. „Wir produzieren so fast für jeden Rechner. Uns ist natürlich bewußt, daß der IBM-PC die größten Verkaufszahlen einbringt", meinte Larry, „aber auch der ST-Kunde wird ebenso beliefert wie die Guys, die vorm 64er oder Amiga hocken!" Erwähnenswerte Titel, die uns hoffentlich auch in Deutschland erreichen werden, sind **STREET ROD** (lustiges Nostalgie-Spielchen für Amerika- und Auto-Freaks; dazu siehe auch Bericht in dieser Ausgabe!), **VEGAS GAMBLER** (man hätte sich keinen besseren Platz zur Präsentation suchen können; enthält so ziemlich alles, was man hier in den Casinos so treibt) sowie **TUNNELS OF ARMAGEDDON** (3D-Untergrund-Action-Game; schnell, interessant). Erfreulich noch am Rande: Die erste **Data Disk** für **STREET ROD** ist bereits im Anmarsch. Alle Games für C-64, IBM-PC, Amiga, ST und Mac.

* * * * * * * * * * * * * *

Auch **MEDIAGENIC** (mit den Labels **ACTIVISION** und INFOCOM) haben einige heiße Eisen im Feuer. **DIE HARD** ist gerade erschienen, da bahnen sich schon weitere IBM-Abenteuer an: **ACTIVISION's MECH WARRIOR** und **DEATHTRACK** sitzen schon in den Startlöchern der Festplatte. Auf der anderen Seite hat man auch – neben dem IBM – an den C-64 gedacht: **GRAVE YARDAGE** beschäftigt

CALIFORNIA Dreams™
Over 1 Billion Served
Entertainment Software

Die „heiße Vorlage" zum guten STREET ROD

VEGAS GAMBLER

TUNNELS OF ARMAGEDDON

sich mit einem Fantasy-Thema, das den Spieler mit Messer, Klauen, Keulen und Energie-Bällen auf Monster, Goblins oder Zombies losläßt. Der IBM-Preis soll bei etwa 60 Mark, der für den 64er bei 50 Mark liegen. Erscheinungstermin für Europa: Ende März.

INFOCOM kann's einfach nicht lassen. Erstaunlich, welch hervorragende Qualität aus diesem Hause kommt. Alles ist überlegt produziert und exzellent durchdacht. Wer zweifelt dann noch an einem weiteren Renner, Knüller, Klopper, Evergreen – ganz, wie Sie wollen -, wenn **CIRCUIT'S EDGE** über unsere Monitore flimmert? **Michelle Bowman** sprach's noch „gelassen" aus, so, als ob es schon zur Selbstverständlichkeit gehört, einen interaktiven Roman auf Computerebene zu produzieren. In einer computerisierten Simultan-Welt schlüpft der Spieler in die Rolle des Privat-Detektivs Marid Audran. Er will und muß die ghettoartigen Verhältnisse in „Budayeen" ändern. Das Konzept und die Charaktere stammen aus zwei Sci-Fi-Romanen („When Gravity fails" und „A Fire in the Sun" von George Alec Effinger). Die bedrohliche und gefährliche Welt von Budayeen ist dreidimensional dargestellt, so daß der Spieler – mit Tasten oder Maus – die verschiedenen Straßen und Gassen gut kontrollieren kann. CIRCUIT'S EDGE wird voraussichtlich im April für IBM-PC zum Preise von etwa 100 Mark bei uns zu haben sein.

★★★★★★★★★★★★★★

Einmal GOLF und zweimal POWER BOAT USA. George Bush wird's freuen!

Randy Thier, Vize-Präsident von **ACCOLADE** begrüßt mich in seiner Suite nach einem anstrengenden Tag. Grund genug, seine Fühler nach 'nem kleinen Whisky auszustrecken? Warum nicht? Randy informierte mich über die aktuelle Produktpalette. Zwei Boote, 54 Löcher und einiges „Pech" bildeten die Gesprächsgrundlage. Fangen wir bei den Booten an! **GUNBOAT** (IBM, April, ca. 90 Mark) beschäftigt sich mit einem heiklen Thema. Man befindet sich an Bord eines bis an die Zähne bewaffneten Bootes, das seine „Jungfernfahrt" als Hochgeschwindigkeits- und Kampfboot als „PBR (Patrol Boat Reverine) in Vietnam absolvierte. Nun will es ACCOLADE so, daß man die gefährlichen Gebiete mit dem Ding durchkämmt, um in insgesamt 20 Missionen seine Ballerfertigkeit unter Beweis zu stellen. Und nun nenne ich die Länder, um die's geht: Vietnam, Panama und Kolumbien (erstes Pech – oder Panne?). Beim zweiten ACCOLADE-Boot-Game geht's nicht minder hektisch, dafür aber etwas friedseliger ab: **POWER BOAT USA** entführt Sie in die rasante Welt der Formel 1 für Rennboote! Sie können sich eine Saison lang als der Meister aller Klassen versuchen, wenn es Ihnen gelingt, das Boot kennenzulernen (gelegentlich auch reparieren) und es zu beherrschen. Lernen Sie auch die Strecken kennen, und achten Sie besonders auf Ihre Konkurrenten! Serien-Star **Don Johnson** ist ein absoluter Fan dieser Sportart, während US-Präsident **George Bush** selbst einmal an diesen populären Rennen teilgenommen hat! Aber, was soll's? Hier die Daten: Erscheinungstermin – April; Systeme – IBM, Amiga, C-64 und ST.

Weitere Neuheiten, die uns im Frühling in die Regale gestellt werden: **JACK NICKLAUS INTERNATIONAL COURSES** (zweite Zusatz-Diskette zum Masterprogramm mit den Kursen in Australien, Japan und England). Die 54 neuen Löcher gibts für 16bit und C-64.

„Wohl 'n bißchen Pech gehabt, wenn man sich die Themen von einigen ACCOLADE-Titel so reinzieht?", konstatierte ich. „Das kann man laut sagen. Aber woher sollten wir noch vor ein paar Monaten wissen, was gerade politisch so abgeht? Ich denke nur an *Third Courier* - der Ost-West-Konflikt in Berlin, *Blue Angels,* hier haben wir den Konflikt mit der Katastrophe von Ramstein, und dann schließlich die Sache mit den neuen Verhältnissen in Panama und Kolumbien – nun kommt *Gunboat.* Lassen wir uns von was anderem reden."

„Manchmal habe ich das Gefühl, amerikanische Software-Hersteller sind nicht sonderlich interessiert, was in Europa so abläuft. Liegt's vielleicht daran, daß die Sales einfach zu gering sind?" Randy dazu: „Sicherlich verkaufen wir in den Staaten und in Japan weitaus mehr als in Europa, denn die Amerikaner versuchen, in Japan unterzukommen. Dort kann man mehr erreichen. Dennoch glaube ich, daß Europa interessant ist. Es hängt aber eben auch davon ab, ob der Markt weiter wächst. Amerikanische Verhältnisse in Deutschland beispielsweise würden sich für beide Seiten positiv auswirken. Wir hoffen auf einen starken PC-Markt bei Euch drüben."

„Hörte ich da was von einer eigenen ACCOLADE-Distribution in Deutschland? Oder habe ich vielleicht nur 'eigene Produktion' verstanden?" Randy: „OCEAN hat ja aufgezeigt, daß man auch mit einem spezifischen französischen Zweig arbeiten kann. Irgendwann, so glaube ich, werden auch andere Firmen versuchen, landesspezifische Ideen durch dort ansässige Programmmier-Teams umzusetzen. Von einem eigenen Vertrieb habe ich nichts gehört. Könnte mir aber vorstellen, daß dies früher oder später mal konkrete Formen annimmt!"

So machte ich mich wieder auf die Socken, um im „Convention Center" noch einen wichtigen Termin wahrzunehmen: Ich wollte mit den Machen von **PICTIONARY** ein kleines Interview führen. Wie die beiden Jungs auf die Brettspiel-Idee kamen, wieviel Millionen Dollar sie verdienten und wie DOMARK an die Versoftung kam, erfahren Sie auf einem anderen Blatt, will sagen: auf der SPOTLIGHT-Seite!

Fazit dieser Messe: Ich nehme meine Aussage von vor einem Jahr zurück. Dort hatte ich behauptet, dererlei Messen werde ASM nicht mehr besuchen. Grundsätzlich ist es von Nutzen, persönliche Kontakte zu pflegen, um an neue Infos ranzukommen. Das ist nicht nur im Presse-Bereich so; dies passiert im Freundeskreis zuhause auch. Erstaunlich dennoch, wie wenig Computer-Software angeboten wurde. Etwas mehr „PC-Engagement" hatte ich den Amis doch zugetraut.

Den Hauptanteil an Europäern stellten die Briten. Aus deutschen Landen traf ich neben dem BOMICO-Troß (hatten sogar einige Tester der Serviceline rübergeschickt) nur noch die Jungs von ARIOLASOFT, bei denen ich mich herzlich für die Spare Ribs bedanke (Willi, zock' doch nich' immer auf Wolle's Kosten!).

Die WINTER CES 1990 war der Auftakt zu einer neuen, nicht mehr so diffusen Messe-Saison für den Software-Bereich. Der nächste wichtige Termin: EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW in London. April 1990.

MANFRED KLEIMANN

Randy Thier in seiner wundervollen Suite stand ASM Rede und Antwort. Stichwort: „Pechvogel"!

Spotlight

LEUTE VON HEUTE

Mit „'nem Brett vorm Kopf" in die Millionen

Amerika, das Land der unbegrenzten Möglichkeiten? Sicherlich trifft dieser abgegriffene Spruch heutzutage micht mehr zu (man denke nur an das Tempolimit auf den Freeways, ha, ha!). Mit Tellerwaschen wird man gegen Ende des 20. Jahrhunderts sicherlich kein Millionär mehr werden können. Dafür aber zahlen sich gute Ideen plus einer guten Promotion immer wieder aus. Zwei Jungs von der Nordwestküste der USA hatten ein Brett im Kopf, das sie zu Millionären machte – PICTIONARY. Anläßlich der CES in Las Vegas und der Computer-Umsetzung ihres Spiels stellten sich Robert Angel (31) und Terry Langston (34) mir zu einem Kurz-Interview zur Verfügung.

M.K.: „Rob, Terry, könnt Ihr von Seattle aus das Deutsche Fernsehen empfangen? Oder sind die 'Montagsmaler' wie die Pyramiden von Ägypten und Mexico zufällig zur gleichen Zeit entstanden?"
Rob: „Bis vor fünf Sekunden war uns nicht bewußt, daß Ihr da drüben eine Sendung dieser Art habt. Nein, dann halten wir's wie mit den Pyramiden – PICTIONARY ist eine Erfindung von uns, und nur von uns."
M.K.: Nun denn. Wie gefällt Euch die Computerumsetzung von DOMARK? Seid Ihr mit der Arbeit zufrieden?"
Terry: „Dafür, daß wir nur unsere Arbeit mit dem Rechner erledigen, haben wir uns hier bei der Messe gut geschlagen. Echt interessant, was es so in diesem Bereich gibt. Wir aber bleiben bei der 'echten' Hardware. Die Umsetzung unseres Spiels gefällt uns sehr gut, doch!"
M.K.: „Wie war das? Wie ist das Kind zur Jungfrau gekommen?"
Terry: „DOMARK hat sich mit uns in Verbindung gesetzt, weil die Briten davon ausgingen, ein ähnliches Programm wie *Trivial Pursuit* ins Repertoire mit aufzunehmen. Wir werden auch in Zukunft mit DOMARK zusammenarbeiten!"
M.K.: „Bevor wir auf die 'Zukunft' zu sprechen kommen, hätte ich gern gewußt, wann die Geburtsstunde des PICTIONARY war?"
Terry: „Die Idee hatten Rob und ich schon 1981. Wir saßen so fröhlich beisammen, kritzelten etwas aufs Papier – und irgendwie war dann die Inspiration da. Als wir dann schließlich am 1. Juni 1985 mit dem US-Vertrieb *Western Publishing* einig wurden, haben wir das Brettspiel fertiggestellt. Ein Jahr zuvor war de facto schon alles im Kasten. Wir hatten uns aber vorgenommen zu warten, bis ein lukratives Angebot kommt."
M.K.: „Ich könnte mir trotz Eures Firmennamens Pictionary Inc. vorstellen, daß Ihr Euch nicht auf den Lorbeeren ausruht. Nun die Frage nach Deinem Stichwort 'Zukunft'".
Terry: „Wir sind schon seit einiger Zeit dabei, ein komplett neuartiges Brettspiel zu produzieren. Du kannst Dir vorstellen, daß wir nicht die leiseste Andeutung über die Inhalte machen können – die Konkurrenz schläft nicht. Aber es wird etwas Ähnliches wie PICTIONARY sein; nur kein Wortspiel im engeren Sinne."
M.K.: „Wie ich hörte, war Rob früher Kellner, und Du hast immerhin einen Job als Bankangestellter aufgegeben. Habt Ihr jetzt so viel Moos, daß Ihr nicht mehr zu arbeiten braucht? Millionäre, eh?"
Rob: „Nun gut, Terry hat seinen Job 1986, ich meinen ein Jahr zuvor an den Nagel gehängt. Um über finanzielle Einzelheiten zu reden, sind wir nicht hier. Aber man kann sich – und wir wollen nicht heuchlerisch sein – vorstellen, daß die Sache PICTIONARY uns, sagen wir: das Leben 'einfacher' gemacht hat!"
M.K.: „Wenn wir schon nicht übers liebe Geld reden möchten, so laßt uns doch mal über verkaufte Stückzahlen des Brettspiels reden. Wieviel habt Ihr denn so an den Mann/die Frau gebracht?
Rob: „Wie gesagt, seit Mitte 1985 sind wir im Geschäft. In den Staaten haben wir bis heute über 14 Millionen Spiele verkauft. In Europa starteten wir zunächst 1987 in England Später haben wir auch nach Frankreich, Deutschland, Holland, Schweden und sogar nach Island vertrieben. In Europa kommen wir derzeit auf eine verkaufte Stückzahl von etwa 3 Millionen."
M.K.: „Bevor ich anfange zu rechnen – wenn Ihr nur einen Dollar pro ... -, frage ich zu guter Letzt 'nur' noch nach Eurer Hobbies, Eurer Lieblingsspeise und was Ihr so gerne trinkt."
Rob: „Ich persönlich fahre gern Ski, düse mit dem Boot herum und liebe das Reisen. Ich bevorzuge die orientalische Küche und trinke am gern Bier."
Terry: „Bier ist auch mein Favorit, am liebsten echtes deutsches. Ich gehe gern zum Italiener. Meine Hobbies sind Skifahren, Golfen und Joggen ('und Autos kaufen' schallt's aus dem Hintergrund!)."

Terry Langston und Robert Angel im Gespräch mit Chefredakteur Manfred Kleimann.

MANFRED KLEIMANN

IM BLICKPUNKT

Neues von der Musik-Front

Bereits in den beiden vorigen Ausgaben stellten wir die Musikeditoren TFMX und OKTALYZER für den Amiga vor. Diese beiden Editoren sind ja jeder auf seine Weise etwas Besonderes. Wo der TFMX mit seinen unglaublichen Effektmöglichkeiten glänzt, wirft der Oktalyzer die Fähigkeit ins Rennen, mehr als die vier Hardware-Soundkanäle wiederzugeben. Zu beiden Programmen ist nun einiges Neues zu berichten, so daß wir uns entschlossen haben, nochmals kurz darauf einzugehen.

Beide Programme sind im Moment in aller Munde, doch zumindest für die Fans des Oktalyzers ist eine niederschmetternde Neuigkeit zu vermelden. Zwar ist jetzt ein Player zu haben, der alle Musikstücke – egal, ob sie vier, fünf... oder gar acht Stimmen spielen – wiedergeben kann, doch eine richtige Playroutine, die das Einbauen der Musikstücke in eigene Programme ermöglicht, ist zumindest vorläufig nicht in Sicht. Dadurch wird der Gebrauchswert dieses ansonsten tollen Programms doch leider sehr stark herabgemildert. Man stelle sich mal vor: Die gesamte Musikszene hat auf ein Programm gewartet, das mehr als vier Soundkanäle wiedergeben kann – und dann dies! Was nutzt denn das Programm schon, wenn man zwar tolle Musik machen, diese aber nicht verwenden kann? Hier sollten Hersteller und Autor sich nochmals Gedanken machen und eine Abspielroutine herausbringen.
Es ist zwar zu vermuten, daß sich diverse Cracker-Groups dieses Problems annehmen werden, doch das Ergebnis dieser Arbeit wäre – wenn schon nicht gerade illegal – zumindest rechtlich bedenklich.
Ganz anders sehen die Neuigkeiten in Bezug auf den TFMX aus. Hier haben sich der Autor – Chris Hülsbeck – und der Vertrieb die vereinzelt angebrachte Kritik zu Herzen und Verbesserungen vorgenommen. So wurde z.B. der Rechenzeitbedarf des Players herabgesetzt. Die Absturzsicherheit der einzelnen Routinen hat sich erhöht, und auch der Editor selbst hat eine paar kleine, aber dennoch sehr wirksame Verbesserungen erfahren.
Konnte man in den ersten Versionen nur erraten, welche Noten gerade an welcher Position gespielt wurden, so sorgt nun ein kleiner, wandernder Pfeil innerhalb der Patterns für Übersicht. Allerdings hat die Version des TFMX, die auch in den Verkauf gelangt, entgegen der ersten Angabe nun doch einen Kopierschutz verpaßt bekommen. Dieser Kopierschutz funktioniert über einen Dongle, der in Port zwo gesteckt werden muß. Das führt dann dazu, daß immer wieder zwischen Dongle und Joystick (bei mir privat kommt noch die Stromversorgung des Digitizers hinzu) umgesteckt werden muß. Dies ist zwar etwas lästig, läßt sich aber ertragen.
Viel interessanter sind da die Informationen zur Cracker-Szene im Zusammenhang mit dem TFMX. Laut Hersteller soll eine Group bereits eine – wie sie glaubte – gecrackte Version des Programms in Umlauf gebracht haben. Wie sich aber später herausstellte, war diese Version noch gar nicht lauffähig. Nun bietet diese Gruppe demjenigen, der eine voll lauffähige Version (natürlich ohne Kopierschutz) herstellt, 5000 DM! Die Gruppe – sie ist dem Verlag und dem Hersteller namentlich bekannt – soll nämlich vorhaben, das Programm selbst für 30 DM zu verkaufen. Eine Ungeheuerlichkeit, wenn sich dies bestätigen sollte!
Der offizielle Verkaufspreis des TFMX liegt ja bei ca. 130 DM.
Beide Programme sind nach wie vor gefragt und beide sind ihr Geld wert, wobei aber beim Oktalyzer die Einschränkung der fehlenden Play-Routine einige potentielle Käufer abschrecken dürfte. Dafür ist der Oktalyzer aber auch schon für 99 DM zu haben.

Übrigens: Erweiterungsdisketten sind für beide Programme geplant und zum Teil auch schon zu bekommen. Gespannt dürfen wir auf die Profi-Version des TFMX sein, die gegen Ende des Jahres herauskommen soll. Sie soll nämlich wesentlich umfangreichere Editier- und Effektmöglichkeiten aufweisen, voll MIDI-fähig und als Update erhältlich sein.

OTTFRIED SCHMIDT

DRACHENBRUT

Programm: Dragons Breath, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Palace Software, England, **Muster von:** 18

In unserer letzten Ausgabe berichteten wir von dem neuen **PALACE SOFTWARE** -Projekt namens **DRAGONS BREATH.** Hierbei handelt es sich um ein Fantasy-Strategiespiel mit superben Grafiken und einem ebensoguten Sound. Da es sich nur um eine nicht spielbare Demoversion handelte, konnten wir recht wenig über den Spielablauf aussagen. Trotzdem wurde es als einen möglichen Anwärter der Top-Programme 1990 gehandelt. Denn das, was zu sehen war, erschien einfach grandios. Im folgenden wollen wir uns einmal genau ansehen, ob DRAGONS BREATH nun die hohen Erwartungen erfüllen kann, oder wie so viele Spiele nur hoch gehandelt wird und sich letzten Endes nur als Flop erweist.

In einem Land namens *Anrea* , das von den *Großen Lords* regiert wird, steht der *Zwergen-Berg* . Diesem Berg werden üble Kräfte nachgesagt, da die unmittelbar um den Berg liegenden Länder immer wieder von Kriegen und Hungersnöten verwüstet wurden. Die weiter weg liegenden lebten jedoch im Wohlstand.

Nun berichtet die Legende, daß in einem Schloß hoch auf dem Berg das Geheimnis der Unsterblichkeit zu finden sei (was wohl auch zu besseren Zeiten verhelfen soll). Drei Charaktere namens Bachim, Quered und Ametrin wollen diese erlangen. Jedoch benötigt hierzu jeder von ihnen einen Talisman, der aus drei Teilen besteht. Diese müssen gefunden werden, da sonst kein Zutritt zum Thronsaal des Schlosses gewährt wird, in dem das Geheimnis gehütet ist. Die Teile des Talismans sind in den Ländern rund um den Berg verstreut. Keiner weiß, wo. Da man die Teile nicht selber finden kann, müssen die Drachen darauf angesetzt werden, denn nur sie können diese Aufgabe erfüllen. Desweiteren müssen auch alle drei Teile von jeweils einem Drachen bewacht werden, bevor sie geborgen und zusammengesetzt werden können. Da sich anfangs nur ein Drache in eigenem Besitz befindet, sollten neue aufgezogen werden, bis mindestens drei im eigenen Besitz sind. Mindestens drei, da der Talisman ja aus drei Teilen besteht.

Die drei Charaktere können nun von menschlichen Spielern übernommen werden. Sind nicht genügend vorhanden, simuliert die restlichen der Rechner. Da jeder als erster die Teile finden will, muß man also geschickt handeln, Ländereien erobern und sich gegen Angriffe des Feindes schützen. Ein Talisman-Teil wird dann zugesprochen, wenn sich das Ländchen, in dem es sich befindet, zum eigenen Besitz gehört, ansonsten erhält es der bisherige Besitzer, und um das Teil wird gekämpft.

Gespielt wird monatsweise. Eine *Ora* (ein Jahr) hat neun Monate. Während eines Monats kann man seine Entscheidungen treffen, dabei spielt es keine Rolle, wie viele, es darf so lange „gezogen" werden, bis alle Vorhaben berücksichtigt wurden. Ist ein Monat abgelaufen, so sieht man auf der Landkarte die Aktionen der Drachen von „Untertiteln" erläutert. Sowohl die der eigenen, als auch die der Gegner werden gezeigt. Versucht ein Drache, eine Stadt zu erobern oder wird einer geboren, wird auch dies grafisch sehr schön dargestellt.

Die wichtigste Rolle übernehmen die Drachen, denn, wie gesagt, sie führen die Befehle aus, und nur sie sind für die Lösung der Aufgabe befähigt. Aus diesem Grund sollte auch gleich für Nachschub gesorgt werden, indem ein Drachenei in die Brutstätte gelegt wird. Hierzu kann man die Bruttemperatur wählen. Je höher die Temperatur, desto schneller kann der Drache schlüpfen, aber desto teurer wird es auch. Geht dann mal zwischenzeitlich das Geld aus, so stirbt das unausgeschlüpfte Junge.

Längere Brutzeiten verhelfen dem Drachen allerdings zu mehr Kraft, so daß genau abwägt werden sollte, was wichtiger erscheint. Zudem kann man die Eigenschaften des Kleinen durch Zaubertränke verstärken. Diese anzuwenden, ist allerdings ein Kapitel für sich, weshalb dem Handbuch auch noch *Das Buch der Sprüche* beiliegt, das sich ausschließlich mit den Kompositionen der Zaubertränke beschäftigt. Bei richtiger Anwendung kann sich bei dem Drachen z.B. das Sehvermögen verbessern (wichtig bei der Talisman-Suche), die Stärke, die Weisheit usw. Bei falscher Mixtur kann aber auch das Gegenteil geschehen, und schlimmstenfalls fliegt dem Spieler das Labor um die Ohren, womit alle Kräuter und Flüssigkeiten hinüber wären. Zum Mixen stehen 25 Stoffe zur Verfügung, welche gemahlen und geschnitten werden können. Das hört sich nicht nur schwer an, das ist es auch, denn zuguterletzt muß noch die richtige Flamme des Bunsenbrenners und der Kondensator eingestellt werden. Wird dies beherrscht, so kann auf diese Art und Weise viel Erfolg verbucht werden. Wer sich zum Zaubern nicht befähigt fühlt, braucht dies nicht zu tun, ist daher aber etwas benachteiligt, da die Computer-Gegner auf diese wichtige Hilfe nicht verzichten. Es sollte auch gesagt werden, daß die Zaubertränke auch auf anderen Gebieten Vorteile bringen können. So kann die finanzielle Lage aufgebessert werden, und die Bevölkerungszahlen der eigenen und gegnerischen Dörfer wird kontrolliert. Ja, ja, es wird viel auf diesem Gebiet geboten, was aber auch viel Übung abverlangt.

Von Zeit zu Zeit taucht ein Händler vor den Toren des eigenen Schlosses auf, und die Gelegenheit neue Zauberutensilien zu erwerben, ist geboten. Da die Händler verschiedene Preise verlangen, sollte einigermaßen günstig einkauft werden, was aber erst nach mehreren Spielen gelingen [illegible]. Kauft man nichts, geht der Händler wieder. Keine Sorge – es kommen noch [illegible] bloß in dem laufenden Monat darf

& ZAUBERKRAFT

nichts mehr erworben werden, auch wenn das Kraut rar ist.

Um sich ständig über alles Wichtige auf dem laufenden zu halten, gibt es drei Arten von Buchhaltungen. Die erste ist für Ein- und Ausgaben zuständig.

Hier ist ersichtlich wie viel monatlich für die Drachenbrut zu zahlen ist, ob es Belohnungen gibt, wie viel Steuern an uns gezahlt werden [illegible] setzten Dörfern), [illegible] chen aufhalte[illegible] hält alle gegenwärtigen Aktionen fest. Laufende Schlachten, Geiselnahmen, Aufenthalt von gemeinen Barbaren und vieles mehr wird hier niedergeschrieben. Das letzte Buch gibt Aufschluß über den Vorrat magischer Kräuter. Es ist also extrem wichtig, ständig ein Auge auf diese wichtigen Wälzer zu werfen.

All diese Dinge werden per Ikonen angesteuert und mit sehr guten Soundeffekten untermalt. Was nicht unerheblich zur Motivation beiträgt. Wer sich jetzt jedoch vollmotiviert ins Vergnügen stürzt, der wird vielleicht ein wenig enttäuscht sein, denn so doll, wie sich alles anhört, ist es leider nicht. Wenn ein paar Runden gespielt wurden, so muß man feststellen, daß eigentlich nur passiv gehandelt wird und die Aktionen auch sehr beschränkt sind. Der Handlungsablauf ist immer derselbe: Drachen brüten, Drachen in der Gegend rumfliegen lassen, ab und zu zaubern und kämpfen. So komplex ist das Programm also nicht und weiß auch nicht auf ganzer Linie zu überzeugen. Wer auf solche Spiele absolut steht, der wird von DRAGONS BREATH angetan sein, denn hier werden sehr gute Grafiken mit gutem Sound kombiniert. Beides ist sehr atmosphärisch gelungen, und es paßt hervorragend zum Spiel.

Fazit: DRAGONS BREATH ist ein Programm, das mit Spannung erwartet wurde und das wieder einmal zeigt, daß viel Grafik und viel Sound nicht umbedingt ein sehr gutes Spiel machen. Schlecht ist es nicht, doch wir haben mehr erwartet.

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Handhabung	9
Story	9
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Just say „No“!

Programm: NO, **System:** C-64, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Lankhor, Frankreich, **Muster von:** 7, 15, 21.

Zugegeben, es wäre sicherlich wesentlich interessanter gewesen, diese Seite mit Infos über die mißglückte Anti-Drogen-Kampagne Ronald Reagans zuzupflastern. Doch das Motto dieser Aktion (siehe Überschrift) scheint wohl eher auf ein Adventure unserer Tage zugeschnitten zu sein, bei dem selbst dem US-Präsidenten a.D. sein nimmer enden wollendes Lächeln vergehen würde. Die Rede ist von **NO** , einem Spiel vom französischen Hersteller **LANKHOR** . Und dabei hatte doch alles so gut angefangen...

Als erfolgreicher Bürohengst in einer Pariser Bank verbringe ich laut Anleitung einen geruhsamen Lebensabend, nachdem ich meinen Dienst bei der französischen Luftwaffe quittiert habe. Privat sieht's auch recht rosig aus, schließlich umsorgt mich allabendlich eine treue Ehefrau. Allerdings sorgt ihr Spleen für Archäologie stets für Aufregung. So macht sie sich eines Tages auf den Weg nach Mexiko, um ein geheimnisvolles Zepter aufzuspüren, dem magische Kräfte nachgesagt werden. Wenige Tage später geht's dann auch so richtig drunter und drüber. Zuerst dieser Alptraum mit einer mysteriösen Drohung, gefolgt von der Meldung, daß meine Frau samt Flieger im Bermuda-Dreieck verschollen ist. Da kann natürlich kein Mann ruhig bleiben, so daß ich mich mit einer Cessna auf die Suche nach dem eigenen Weibe mache. Doch auch mir geht's in der Karibik nicht viel besser. Mit einem dicken Brummschädel und drei ebenso ahnungslosen Weggenossen wache ich nämlich Stunden später in einem mittelalterlichen Dorf auf.

Keine Angst, ich hatte die gleichen Probleme beim Verstehen der Story von NO. Literarischer Müll wäre mit Sicherheit die treffendste Bezeichnung für dieses Produkt zu eifrigen Brainstormings, das mit dem weiteren Spielgeschehen ohnehin nichts zu tun hat. Bevor es aber nun bei diesem Adventure so richtig in die Vollen geht, sind erst einmal Eure Rollenspielqualitäten gefragt, denn vor Spielbeginn gilt es, die Charaktere besagter drei Weggefährten zu kreieren. Zum Glück enthalten die Programmdisketten einige vorgefertigte Charaktere, so daß Anfänger nicht unbedingt auf das Charaktererstellungsmenü zurückgreifen müssen. Neben einem Kämpfer solltet ihr auf jeden Fall noch auf einen recht gut ausgebildeten Zauberer zurückgreifen, schließlich dreht sich bei NO so ziemlich alles um Magie. Trotz alledem überwiegen bei NO die Adventure-Elemente, so daß dieser Erstellungsphase nicht allzu viel Bedeutung zukommt.

In jenem mittelalterlichen Dorf, bekanntlich Ausgangspunkt des Adventures, empfiehlt es sich, die umliegenden Örtlichkeiten einer eindringlicheren Untersuchung zu unterziehen. In einem am rechten Wegesrand gelegenen Haus finden sich auch schon die ersten Gegenstände, die Ihr in Euer Inventar aufnehmen solltet. Doch beim Ergreifen der alten Silbermünze sowie des Besens ertönt urplötzlich ein markerschütternder Schrei, dessen Herkunft ungewiß bleibt. Leicht erschreckt mache ich mich nach diesem Erlebnis in Richtung Süden auf, wo ich quasi ohne Vorwarnung in einen dichten Wald gelange. Nach einigem Umherirren stößt mein Held schließlich auf eine Lichtung, deren Mitte ein blutbeschmierter Felsbrocken schmückt. Wenige Sekunden später steht meiner Party ein furchteinjagendes Monster gegenüber...(und tschüß!)

Der Reiz von NO liegt mit Sicherheit in dem stets ungewissen Spielablauf, der dem Spieler nahezu jeden Moment neue, spannende Geschehnisse präsentiert. Aufgrund der äußerst „ergiebigen“ Anleitung seid Ihr bei diesem Adventure jedenfalls ganz auf Euch allein gestellt, wollt Ihr hinter die Geheimnisse von NO kommen. Glücklicherweise besitzt das Game eine Art „allwissende Müllhalde“, die den Spieler jederzeit mit neuen Informationen und Tips versorgt. Die Neulinge in der hohen Schule des Adventures dürften im Angesicht des mehr als nur verworrenen Spielablaufes so ihre gewissen Probleme mit NO haben, denn teilweise geht's in diesem Spiel wirklich drunter und drüber.

Recht enttäuschend fiel dagegen die technische Aufmachung von NO aus, worunter des Spielers Motivation sichtlich zu leiden hat. Abgesehen von recht ordentlich digitalisierten Soundpassagen, die von Zeit zu Zeit erklingen, fallen alle anderen Bereiche lediglich in die große Sparte „Mittelklasse“. Allen voran die Grafik, welche sich eher schlecht als recht aus der Affäre zu ziehen vermag. Ein Grund hierfür dürfte sicherlich in den äußerst kleinen Grafiken liegen, die nicht gerade mit Details gespickt sind. Zwar heben sie sich vom Gros der C-64-Adventures ab, doch würden sie bei einem Vergleich mit Klassikern vergangener Tage zweifelsohne den kürzeren ziehen. Mein Hauptkritikpunkt liegt allerdings in der nahezu gänzlich verkorksten Steuerung von NO. Mittlerweile scheint es ja zum Standard zu gehören, daß sich Adventures via Icons und Pull-down-Menüs steuern lassen. Die Jungs von LANKHOR haben aber bei NO ganz offensichtlich ihre Unfähigkeit bewiesen, mit derartigen „Techniken“ eine komfortable Handhabung zu erzielen. Stattdessen haben es die französischen Kreativlinge geschafft, eine Steuerung zu fabrizieren, bei der man aufgrund der „langen Wege“ das kalte Grausen bekommen könnte. Derart unhandlich war ein Adventure jedenfalls lange nicht mehr, insbesondere bei so wenig Optionen, wie sie NO nun einmal nur zu bieten hat.

Es wäre mit Sicherheit eine Utopie, daran zu glauben, daß die Programmierer von LANKHOR an ihrem 3-Jahres-Produkt noch Änderungen vornehmen werden. Die Zahl von fünf Disketten, auf denen NO Platz findet, mag unter Umständen zum Kauf reizen, doch bedenkt man die ewigen Disk-Jockey-Arbeiten sowie die anderen geschilderten Mankos, so würde ich meine 70 Märker (!!) gewinnbringender anlegen.

Torsten Blum

Grafik	**7**
Vokabular	**Icons(3)**
Story	**7**
Atmosphäre	**5**
Preis/Leistung	**4**

Raus aus der Karibik, rein ins Mittelalter.

Weniger toll: die Grafik *Fotos: C-64*

EIN MÖRDERISCHES THEATERSPIEL

Programm: The Colonel's Bequest, **System:** IBM & Kompatible (Monochrome, CGA, EGA und VGA, diverse Soundkarten werden unterstützt), **Preis:** ca. 135 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** 18.

Der Name **Roberta Williams** dürfte mit Sicherheit nahezu allen Adventure-Fans ein Begriff sein. Die von ihr stammende Erfolgsserie *The King's Quest* hat sie jedenfalls zu einem der erfolgreichsten Mitglieder der Programmiererclique gemacht, wie sich leicht an den hervorragenden Verkaufszahlen festmachen läßt. Sicherlich hat diese Computer-Lady mit ihren Werken maßgeblich zu dem exzellenten Ruf ihres Arbeitgebers **SIERRA ON-LINE** beigetragen, der in der Branche wohl als der Adventure-Produzent schlechthin gilt. Mit ihrem neuesten Adventure hat nun eben jene Roberta Williams bewiesen, daß sie sich auch ohne weiteres auf anderen Terrains bewegen kann als nur auf dem der Märchen und Fantasyabenteuer. In **THE COLONEL'S BEQUEST** haben jedenfalls ganz „normale" Erdenbürger die ehemaligen Rollen von Drachen, Zwergen und Elfen übernommen.

THE COLONEL'S BEQUEST spielt in den wilden Zwanziger Jahren, zu einem Zeitpunkt also, wo es in Kreisen der High-Society verhältnismäßig locker und schwungvoll zuging. Der Spieler alias Laura Bow wird von seiner/ihrer Kommilitonin Lillian Prune zu einer geheimnisvollen Feier ihres großen Familienclans eingeladen, zu dem ihr Onkel, Colonel Dijon, die Angehörigen eingeladen hat. Auf einer in den Sümpfen Louisianas gelegenen Insel, dem Stammsitz der Familie, will das altersschwache Familienoberhaupt sein Testament eröffnen. Schon gleich nach ihrer Ankunft wird Laura Zeuge, wie sehr es Lillians Verwandte auf das Erbe abgesehen haben. Als dann Henri Dijon während eines Dinners seinen vermeintlichen Erben eröffnet, daß sein Vermögen in gleichen Stücken unter den „ihn überlebenden" Personen aufgeteilt werden sollte, kann die außenstehende Laura schon erahnen, was sich in den nächsten Stunden und Tagen auf der Insel zutragen wird. Im Kampf um ihr Erbteil schrecken die Verwandten jedenfalls vor keinem Mittel zurück...

Auch vom eigentlichen Spielkonzept her ist Roberta Williams bei ihrem COLONEL'S QUEST gänzlich neue Wege gegangen. Im Gegensatz zu den bisherigen SIERRA ON-LINE-Adventures erweist sich dieses Programm gewissermaßen als interaktives Theaterstück. Der Begriff „Theaterstück" mag bei einem Computerprogramm etwas verwunderlich erscheinen, doch schon allein der äußerliche Aufbau von COLONEL'S BEQUEST legt eine solche Begriffswahl nahe. So unterteilt sich dieses Adventure-Game in insgesamt acht Akte, deren Handlungsinhalt jedoch einzig und allein durch die Aktionen des Spielers bestimmt wird. Im ersten Akt, sechste Szene, steigt nun der Spieler voll in das Spielvergnügen ein, nachdem er die ersten fünf Szenen quasi in der Rolle eines Zuschauers betrachten konnte.

Gruselige Krimistimmung ist das Markenzeichen von COLONEL'S BEQUEST. *Fotos (3): PC (EGA)*

»Das hätten Agatha Christie & Co. nicht besser hingekriegt!«

Nachdem sich der Vorhang endlich gehoben hat (immer diese Spirenzchen mit der Sicherheitsabfrage), findet Ihr Laura in ihrem Schlafzimmer vor. Die Anfangsphase, in welcher nur äußerst wenig Handlung angesagt ist, sollte vor allem zur Erkundung des riesigen Anwesens mit seinen unzähligen Lokalitäten sowie zu Gesprächen mit den restlichen Charakteren dienen. Doch keine Angst, mit derartigen Recherchen werdet Ihr Euch nur die kürzeste Zeit des Spieles aufhalten, denn ziemlich bald schon folgt ein Paukenschlag dem anderen: Die erste Leiche verschwindet wieder auf dieselbe mysteriöse Weise, wie sie ermordet wurde. Ein rätselhaftes Taschentuch sowie verräterischer Zigarrenrauch könnten womöglich die ersten Indizien für die Identität des Täters liefern. Mehrmals erblickt der Spieler eine Person, die verwegen um das Haus schleicht...

Allzuviel möchte ich nicht von den aufregenden Ereignissen preisgeben, die den Spieler im Laufe des Spieles erwarten. Schließlich geht gerade von den verworrenen Beziehungen der einzelnen Charaktere untereinander wie auch von den mysteriösen Geschehnissen der eigentliche Reiz von THE COLONEL'S BEQUEST aus. Trotz aller Abenteuerlust sollte der Spieler aber jederzeit auf seine eigene Sicherheit bedacht sein. Egal, ob nun beim Duschen (PSYCHO läßt grüßen) oder beim Überqueren der morschen Brücke – nahezu zu jedem Zeitpunkt kann der Vorhang schon frühzeitig wegen eigenem Exitus fallen. Meines Erachtens hat Roberta Williams mit diesem phantastischen Adventure erneut die eigene Meßlatte ein kräftiges Stück nach oben gelegt. Derartig komplex, derartig fesselnd ging's bislang höchstens bei *Larry III* oder Roberta's *King's Quest IV* zu.

In Sachen Grafik, Animation und Steuerung bräuchte ich Euch eigentlich nur auf Michaels Testbericht zu *Larry III* zu verweisen, denn in diesem Bereich gleichen sich SIERRA ON-LINE-Spiele mittlerweile ja wie ein Ei dem anderen. Lediglich beim Sound wurde etwas sparsamer zu Werke gegangen, gibt es doch während des Spieles nur einige wenige, wenn auch exzellente Soundeffekte und Melodien zu hören. Die Soundkarten-Besitzer erwartet dennoch ein kleiner musikalischer Leckerbissen. Ansonsten ist wirklich alles beim alten geblieben: Brillante Animation, Spitzen-Grafiken, Details en masse, die gewohnte SIERRA ON-LINE-Steuerung...- kurzum: ein ASM-Hit! *Torsten Blum*

Kategorie	Wertung
Grafik (EGA)	10
Animation	11
Sound (PC/Karte)	6/8
Vokabular	10
Story	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9

Programm: Windwalker, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Origin, **Muster von:** MicroProse, Mainz-Kastel

Und wieder einmal habe ich das Gefühl, auf der falschen Baustelle gelandet zu sein: Die Zeit drängt, die letzten Games für die aktuelle Ausgabe müssen getestet werden, und mich erinnert ein gewisser Moebius daran, daß es mehr auf dieser Welt gibt als Spiele, Spiele und nochmal Spiele. Der düster blickende **WINDWALKER** erzählt von Rebellion und Erleuchtung, I Ging und Karma, und ich ziehe einen Moment lang in Erwägung, den stressigen Alltag im Tronic-Verlag gegen ein meditatives, voll-echt bewußtes Leben in einem tibetanischen Kloster einzutauschen. Während ich noch darüber nachdenke, wie ich die Klosterbrüder vom „Dach der Welt" davon überzeugen könnte, daß Frauen auch Menschen (und damit potentielle Klosterschwestern) sind, ruckeln die ersten Bilder des **ORIGIN**-Adventures über den Screen. Mit einem schlichten, aber ergreifenden „losermäßig programmiert" reißt mich Torsten „Hip-Hop" Oppermann aus den milden Träumen von einem besseren Leben. Der Mann hat recht: Dieses Spiel *ist* losermäßig programmiert. Ich werde also nicht ins Kloster gehen, sondern – ganz entspannt im Hier und Jetzt – erzählen, worum es bei WINDWALKER geht.

Moebius, genannt Windwalker, steht irgendwie über allem. Er ist sozusagen der Gute, der während seiner endlosen Reisen durch Raum und Zeit auf das Böse (in Gestalt eines gewissen Zhurong) gestoßen ist. Die Geschichte um gute (gefangene) und böse Herrscher, gekidnappte Prinzessinnen, verrückte Medizinmänner, Konkubinen, Priester und Schamanen, spielt in dem wunderbaren Inselreich Khantun. Moebius, der Alleswisser, schickt einen also in dieses wunderbare Inselreich, um für das Wahre, Gute und Schöne in der Welt zu kämpfen.

Zuerst bietet einem Moebius allerdings an, die eine oder andere Trainingsrunde zu absolvieren, da es in Khantun offenbar von Feinden nur so wimmelt. Ich stelle fest, daß ich in Gestalt eines roten Kapuzenmannes gegen einen grüngekleideten Messerbewaffneten kämpfen muß (Cursortasten).

Der sogenannte Bernd ...

Da ich in der ersten Trainingsrunde relativ schnell das Zeitliche segne, findet Moebius, daß ich weiter üben sollte. Wieder zeigt er mir in seinem Zauberspiegel all die üblen Zeitgenossen, denen ich begegnen *könnte*, und wieder kämpfe ich mit allen Cursortasten, die mir zur Verfügung stehen. Diesmal gelingt es mir, den Gegner niederzustrecken, und ich beschließe, mich jetzt durch Anklicken von „Ventury Forth" definitiv in das Geschehen einzuklinken (was der Meister zwar nicht gutheißen kann, aber sei's drum...).

Im sogenannten „Travel Window" wird mir das gelobte Land (Inseln, Hütten, Wasser, Boote) gezeigt. Rechts im Screen erfahre ich auf einer Art Rechenschieber alles über meinen momentanen Zustand, sprich: körperliche und geistige „Stärke", den Grad meiner Erleuchtung (!), den Zustand meines Karmas und so weiter. Außerdem befinden sich hier die Icons, die es mir ermöglichen, nachzuschauen, was ich so alles bei mir habe, mit anderen Inselbewohnern zu reden oder das Spiel abzuspeichern (oder zu canceln). Da ich mich probeweise in ein schon mal angefangenes Spiel einklinke, begrüßt mich der Amiga nicht nur mit „hello, Bernd", sondern ich habe auch schon das eine oder andere (Essen, Geld und eine Strohmatte für die müden Glieder) in meinem „Inventory". Der sogenannte Bernd erscheint im „Travel Window", und ich kann ihn auf die Reise schicken. Irgendwie gelingt es mir, in ein Boot zu steigen und an einem anderen Ufer vor Anker zu gehen. Das allerdings hätte ich wohl besser gelassen, denn hier erwartet mich auch schon der erste Scherge des Bösen, der nichts von reden hält, sondern sofort mit mir in den Ring steigen will. Nachdem er mich in Windeseile (ich hätte auf den Meister hören sollen...) plattgemacht hat, schickt er mich ins Palace Prison, wo ich vermutlich jetzt noch sitzen würde, wenn Herbert nicht auf diese Diskette warten würde.

Im Knast werde ich von einem Chinesen mit den Worten „So, you've fallen victim to the Warlord too!" begrüßt, was mich irgendwie auch nicht weiterbringt. So klicke ich etwas hilflos an den obengenannten Icons rum, schlafe erstmal eine Runde, esse hin und wieder etwas und warte, was die Tage noch so alles bringen. Irgendwann erscheint der mächtige Warlord höchstpersönlich, um einen „deal" mit mir (bzw. mit bez) zu machen. „Here's your chance, fool!", sagt er, und schon finde ich mich im „Combat Display" wieder, wo ich ja schon des öfteren versagt habe. Natürlich versage ich wieder, habe aber diesmal genug Zeit, mich über das ruckelnde Scrolling und die flackernden Sprites zu ärgern. Auch im Adventure-Display, wo ich mich (bzw. bez) ja zur Zeit im Knast bewundern kann, läßt die Grafik schwer zu wünschen übrig, was Otti zu der Frage veranlaßt: „Programmierfehler?".

Also, um es kurz zumachen: Bei WINDWALKER beginnt man natürlich normalerweise nicht im Knast, sondern – in Gestalt eines Fischers – in dem kleinen Fischerdorf Xiang Loh. Der Meister setzt einen dort in einer Vollmondnacht ab, was freundlich ist, da es in Khantun bei Neumond ziemlich fies abgeht. Es empfiehlt sich, in Xiang Loh mit möglichst vielen Leuten zu sprechen, um etwas über die Aufgaben, die zu lösen sind, zu erfahren. Wie üblich, gibt es auch Läden, in denen man sich für die gefährliche Reise ausrüsten kann. Im Handbuch wird außerdem geraten, sich einen Medizinmann zu suchen und – wen wundert's – zu beten. Ziel der gesamten Unternehmung dürfte der im Nordosten des Inselreiches gelegene Emperor's Celestial Palace sein, wo der fiese Zhurong und sein verrückter Alchemist den guten Herrscher und dessen Frau gefangenhalten (so weit bin ich aber nicht gekommen wg. Knast und – siehe oben – Herbert).

Ich persönlich glaube nicht, daß ich jemals Lust haben werde, mich vom WINDWALKER und seinen ungezählten kryptischen Sprüchen und I-Ging-Orakeln zur Erleuchtung führen zu lassen. Dazu ist das Game einfach nicht ansprechend genug, grafisch unbefriedigend gelöst und zudem in den Actionsequenzen einfach zu schlecht steuerbar (warum eigentlich Cursortasten statt Joystick?).

Gabi Straube

VIEL WIND

Grafik	2
Vokabular	Icons
Story	7
Atmosphäre	2
Preis/Leistung	2

Ein Spiel ...

Irgendwie war wieder mal Bernd an allem schuld (weil, einer ist ja bekanntlich immer der Loser ...). Der nämlich hatte WINDWALKER (IBM und C-64) an Torsten weitergege-

Adventure Corner

Programm: Windwalker, **System:** IBM & Kompatible (Monochrome, CGA, EGA und VGA, getestet), (C-64 reingeschaut), **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Origin, Texas, USA, **Muster von:** 10 / 15 / 21.

Nur die wenigsten werden sich noch an *MOEBIUS* erinnern, ein Actionadventure, das im Softwarerummel sang- und klanglos unterging. Sicherlich Grund genug für den texanischen Hersteller **ORIGIN**, diese erste Schlappe durch einen gelungenen Nachfolger wieder wettzumachen. Mit **WINDWALKER** legt Autor *GREG MALONE* nun endlich sein Meisterstück vor, daß ihm den Zugang zur ehrbaren Gilde der Bits & Bytes-Magiere öffnen sollte. Im Vergleich zum vergurkten Vorgänger kann das neue Programm im gewohnten Stile eines Actionadventures jedenfalls mit zahlreichen neuen Features aufwarten.

Schon seit geschlagenen 62 Jahren liegt die Herrschaft über ein bildschönes Inselreich inmitten des Pazifischen Ozeans in den Händen des weisen Chao Ti. Nach aufgewühlten Zeiten des Krieges zu Beginn seiner Herrscherjahre schaffte es der redliche Kaiser, wieder Ruhe und Ordnung in die Inselgruppe einkehren zu lassen. Doch derartige politische Erfolge riefen natürlich mit der Zeit zahlreiche Neider auf den Plan, die sich gerne selbst auf Chao Tis Thron gesehen hätten. Nach einigen erfolglosen Umsturzversuchen gelingt es schließlich dem abtrünnig gewordenen General Zhurong, mittels einer kleinen Gruppe von Aufständischen die gesamte kaiserliche Familie in die Kerker des Palastes einzusperren und somit das Zepter über die Inselkolonie zu übernehmen. Im Laufe seiner Tyrannei entledigt sich Zhurong nahezu aller politischer Feinde, wodurch sein Schreckensregiment nur noch mehr gefestigt wird. Lediglich ein Jünger des legendären Moebius hat sich des Kampfes gegen Zhurong angenommen...

Bevor Ihr voll in das eigentliche Spiel einsteigt sei, wie so oft, zu intensivem Training geraten, ohne das man kläglich auf der Strecke bleiben wird. Nur so nämlich lassen sich die einzelnen Kampftechniken am Sparringspartner erproben, so daß man im späteren Geschehen schon eine gewisse Praxis vorweisen kann. Zu Beginn der großen Mission findet sich der eigene Recke in einem kleinen Dorf wieder, welches man ruhig einer längeren Untersuchung unterziehen sollte. Die Konfrontation mit einem relativ harmlosen Dieb läßt schnell erkennen, daß neben den unzähligen Adventure-Elementen bei WINDWALKER ein Hauptaugenmerk auch auf zum Teil knallharten Actioneinlagen liegt. Auf dem Weg zur inneren Erleuchtung stößt unser Jünger schließlich an allen Ecken und Enden auf Gegner aller Güteklassen, die es allesamt auf des Spielers Energie abgesehen haben. In solchen Gefahrenmomenten blendet das Spiel von der sonst verwendeten Landschaftskarte zu einem speziellen Kampfmodus um. In gewohnter *EXPLODING-FIST*-Manier stehen sich hier die beiden Opponenten zwecks Kampf gegenüber. Gerade in der Anfangsphase empfiehlt es sich, nicht zu offensiv zu agieren. Vielmehr solltet Ihr Euch ganz auf das Kontern beschränken, wodurch nicht allzuviel Stamina-Points verloren gehen dürften.

Die friedliebenden Kreaturen, auf die der Spieler von Zeit zu Zeit stoßen wird, sollte man einem eindringlichen Verhör unterziehen, denn nur so erhält man wichtige Informationen zum weiteren Spielablauf. Des weiteren ist es unbedingt vonnöten, ein eigenes Boot zu chartern, mit dessen Hilfe sich die verstreut liegenden Inseln erreichen lassen. Auf dem Weg zum Palast des Despoten Zhurong sollte Ihr auf jeden Fall einen kleinen Zwischenstop im Kloster eines althergebrachten Mönchsordens machen, lassen sich dort doch die eigenen Fähigkeiten wesentlich verbessern. Aber allzu viel möchte ich nicht von dem packenden Spielgeschehen verraten, das den Spieler bei WINDWALKER erwartet.

Den Neugierigen sei lediglich gesagt, daß dieses ORIGIN-Produkt den Spieler tage-, wenn nicht gar monatelang in seinen Bann ziehen wird, wie es sich ja auch für ein ordentliches Actionadventure gehört.

... landet einen Treffer

Im Gegensatz zum überaus spannenden Spielgeschehen sieht's in Sachen Grafik, Sound und Steuerung bei WINDWALKER eher mager aus. Insbesondere der C-64 schießt in dieser Hinsicht den Vogel ab. Eine derart simple und einfallslose Grafik, wie sie eben WINDWALKER an den Tag legt, braucht sich selbst ein C-64 nicht gefallen zu lassen. Bestes Beispiel hierfür stellen die Kampfsequenzen dar, die scheinbar skrupellos in Schwarz-Weiß gehalten wurden. Sicherlich braucht ein Spiel dieses Genres keinem Vergleich zu brillanten Karate-Klassikern auf dem C-64 standzuhalten, doch „etwas" mehr hätte ich mir schon erwartet. Ebenso wird mir wohl immer ein Rätsel bleiben, warum beim altgedienten C-64 gänzlich auf eine Joystickoption verzichtet wurde, denn der Krampf mit der Tastatur ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Dieses Manko werden die PCler unter Euch wahrscheinlich eher in Kauf nehmen, schließlich erlaubt die Tastatur ohnehin akkurateres Spielen als der analoge IBM-Joystick. Allerdings gibt's bei WINDWALKER-PC arge Geschwindigkeitsprobleme, mit denen ein lahmars..iger IBM in keiner Weise fertigt wird.

Vor allem beim Scrollen der Übersichtskarte vergehen halbe Ewigkeiten, bis der Bildschirm auf die Instruktionen des Computers reagiert. Die eigentliche Grafik macht dagegen einen recht ordentlichen Eindruck, sieht man einmal von einigen, kleinen Schwächen ab. Trotz alledem kommen nur die Besitzer eines „idealen" PC's (ab 286 und 10 Mhz. aufwärts, VGA etc.) in den vollen Genuß von WINDWALKER, wogegen die große Mehrheit wieder einmal in den sauren Apfel beißen muß.

Obwohl es bei WINDWALKER im „technischen Komplex" an einigen Ecken kräftig daneben ging, gefiel mir das neue ORIGIN-Produkt dennoch aufgrund des packenden Spielablaufes. Allerdings dürften die Grafik- und Soundfetischisten unter Euch zu kurz kommen.

Torsten Blum

★★★★★

UM WALKER

	IBM/C-64/Amiga
Grafik	9/7/7
Story	8/8/8
Atmosphäre	9/9/9
Handhabung	8/8/8
Preis/Leistung	8/8/8

2 Meinungen

ben, ohne auf der Redaktions-Baustelle Bescheid zu sagen (sach ma Bescheid, Bernd).
Dann wurde Bernd krank. Tja, und dann war da noch die Amiga-Version ...

Und wieder mal geht's ab in die schöne neue(?) Abenteuer-Welt

Neue Fassade – und was sonst?

Programm: Lords of Chaos, **System:** C-64 (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller und Muster von:** Target Games, England.

Als das Jahr 1989 gewissermaßen in seinen letzten Zügen lag, veröffentlichten wir einen Test über ein Strategiespiel namens *LASER SQUAD* (siehe ASM 12/89, Seite 76), das in Großbritannien phänomenale Kritiken von den dort führenden Softwarezeitschriften einheimsen konnte. Mit dem Nachfolger war der Hersteller **TARGET GAMES** erstaunlich schnell bei der Hand, vergleicht man diese äußerst kurze Wartezeit mit den schier endlosen Spannen anderer „Serien-Fortsetzungen". Während sich der Vorgänger durch sein futuristisches Flair hervortat, erweist sich **LORDS OF CHAOS**, so der Name des Nachfolgers, als Strategiespiel im konventionellen Dungeon & Dragon-Stil. Aber ansonsten ist eigentlich alles beim alten geblieben, doch am besten, Ihr zieht Euch einfach diesen Testbericht rein.

Bei LORDS OF CHAOS können bis zu vier Spieler zum Einsatz kommen, was an sich schon Strategie-Vergnügen pur verspricht. Die einzelnen Spieler übernehmen in diesem Game jeweils die Rolle eines Zauberers, der zu Beginn mit beschränkten Fähigkeiten und einigen Zaubersprüchen ausgerüstet ist. Selbstverständlich läßt sich das Vierer-Feld auch durch schlagkräftige Compu-Magier aufstocken, falls sich keine vier Spieler finden sollten. Daneben könnt Ihr Euch auch ganz alleine in Abenteuerwelten begeben, wie es in Spielen dieses Genres natürlich gang und gäbe ist. Durch mysteriöse Umstände werden nun, um zur eigentlichen Spielstory zu kommen, jene vier Zauberer in eine fremde Abenteuerwelt teleportiert, in der es unzählige Gefahren zu meistern gilt. Im Verlaufe des Spieles öffnet sich den vier Spielern an einer verborgenen Stelle ein Dimensionen-Tor, das den Weg aus dieser Welt freigibt. Allerdings kann lediglich ein Zauberer die Gelegenheit zum Sprung in eine neue Welt nutzen. Daher besteht das Hauptziel eines jeden Zauberers bei LORDS OF CHAOS darin, die unliebsame Konkurrenz regelrecht auszubooten, um so als erster besagten Durchlaß zu erreichen.

Dennoch sollte sich das eigene Wirken nicht nur auf die in der Anfangsphase sowieso hoffnungslose Suche nach dem Dimensionen-Tor beschränken, da jeder Spieler auch auf die Weiterentwicklung des eigenen Magiers bedacht sein sollte, ohne die ein Vorankommen in späteren Levels quasi unmöglich wird. Insbesondere durch das Auffinden von Schätzen, die gut versteckt in der Abenteuerwelt deponiert wurden, lassen sich die eigenen Fähigkeiten erheblich voranbringen. Ein weiteres Mittel, um in den Besitz wertvoller Erfahrungspunkte und unabdingbarer Zaubersprüche zu gelangen, stellt der Kampf mit den zahllosen Gegnern dar, einmal ganz abgesehen von den konkurrierenden Zauberern. Gerade durch direkte Konfrontationen läßt sich ein nicht zu verachtender „Punkte-Bonus" einheimsen.

Besonders attraktiv für das eigene Vorankommen in den einzelnen Levels dürfte die Gruppe der Zaubersprüche sein, mit denen sich unbeteiligte Kreaturen für eigene Dienste rekrutieren lassen. Mit der entsprechenden Ausbildung könnt Ihr so in einem Zug z.B. vier Zwerge in Euren Bann ziehen und diese in einer späteren Spielphase Euren Mitspielern gewissermaßen als Knüppel zwischen die Beine werfen. Gerade ein goldener Drache dürfte einen gegnerischen Magier für einige Zeit beschäftigen, ganz zu schweigen von den Energieverlusten, die ein solch' harter Kampf mit sich bringt. Alles in allem beinhaltet LORDS OF CHAOS rund 30 unterschiedlich starke Charaktere, welche einen bei einem plötzlichen Angriff teilweise ganz schön ins Rotieren bringen können. Des weiteren wird der Spieler bei intensivem Durchstöbern des Terrains zahlreiche magische Gegenstände und Tränke aufstöbern, mit deren Hilfe er in den Genuß besonderer Fähigkeiten kommen kann – sehr zum Leidwesen seiner Mitstreiter, versteht sich.

Vom Spielablauf her gleicht LORDS OF CHAOS anderen Spielen dieses Genres und insbesondere natürlich dem Vorgänger. Schon nach einer kurzen Eingewöhnungsphase wird sich ein *LASER-SQUAD*.-erfahrener Spieler ohne Zweifel problemlos in LORDS OF CHAOS zurechtfinden, da sich meines Erachtens kaum Abweichungen ergeben. Sicherlich, die Optionspalette beider Programme unterscheidet sich erheblich, doch ändert dies nichts an der Tatsache, daß beim Spielablauf alles beim alten geblieben ist. In Sachen Steuerung gibt es glücklicherweise nur Erfreuliches von dem neuen TARGET GAMES-Produkt zu berichten. Ein wohldurchdachtes Menüsystem, das wie schon beim Vorgänger durch seine einfache Handhabung besticht, macht das Spielen zu einem leichten. Für C-64-Verhältnisse äußerst gut schnitt die Spielgrafik von LORDS CHAOS ab, bei der sich die Programmierer wirklich ins Zeug gelegt haben. Neben zahlreichen landschaftlichen Details sollte vor allem noch die „2,35"-dimensionale Gestaltung der Spielgrafik erwähnt werden, wodurch trotz der verwendeten Draufsicht eine gewisse Perspektive zum Tragen kommt. Einzig und allein mit den Soundeffekten sind die Macher äußerst geizig umgegangen, finden diese doch nur spärliche Verwendung.

So darf man zuguterletzt nur noch auf die Amiga-Fassung von LORDS OF CHAOS gespannt sein, die in grafischer Hinsicht beim Vorgänger voll in die Hose ging. Den C-64 Freaks bietet TARGET GAMES mit seinem neuesten Strategiespiel allerdings einiges.

Torsten Blum

Grafik	9
Handhabung	10
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	7

LEISURE SUIT LARRY III

Hallo, hier ist er wieder, unser allseits geliebter Larry Laffer! Im folgenden Text habe ich die Lösungen zu seinen neuesten zahlreichen Abenteuern (mit den englischen Befehlen) zusammengefaßt (gelöst auf einem IBM-AT). Der Spieler erhält übrigens mit dieser Komplettlösung am Ende des Spieles 4000 von 4000 möglichen Punkten! Mit den beiliegenden Antworten zum „Wie-alt-bist-Du?"-Test, der ja immer am Anfang durchgeführt wird, lassen sich dann wohl auch noch alle übrigen Möglichkeiten des Spiels ausreizen. Steigen wir jedoch gleich ins Geschehen ein: LARRY AUF DER SUCHE NACH DEM VOLLENDETEN GLÜCK ....

PASSIONATE PATTI IN PURSUIT OF THE PULSATING PECTORALS

LARRY LAFFER

Zu Beginn des Spiels befindet sich Larry auf einem Aussichtspunkt der Insel Nontoonyt. Er wirft einen Blick auf die Gedenktafel, die auf einem Grasflecken vor ihm aufgerichtet wurde (look at the plaque). Sie wird ihn an die „gute alte Zeit" erinnern (read the plaque, exit). Danach wirft er einen Blick durch das Fernrohr auf der linken Seite des Zaunes (use the binoculars). Nun geht er durch den Wald bis zur Villa, die sein Zuhause ist. Seine Frau Kalalau wirft ihn jedoch in hohem Bogen zur Tür hinaus. Sie läßt sich von ihm scheiden.
Sodann macht man sich auf den Weg zu Larrys Arbeitsplatz bei „Natives Inc.". Da jedoch der Präsident der Firma Kalalaus Vater ist, wird man sofort gefeuert. Larry sitzt mal wieder auf der Straße. Das Abenteuer kann beginnen! Larry begibt sich zum Strand, wo er auf ein sonnenbadendes Fräulein trifft. Nach einem kurzen Gespräch (look at the woman, 2x talk to the woman, exit) bemerkt man, daß dieses Fräulein anscheinend gern einkauft, egal, was es ist. Deshalb schenkt Larry ihr seine (übrigens ungültige) Kreditkarte, die er im Briefkasten der Villa findet (erst jetzt läßt sich der Briefkastendeckel öffnen. Befehle: open the lid, get the letter, close the lid -- wieder zurück bei der Frau: look at the woman, talk to the woman, give the card to the woman). Larry wird mit einem stumpfen Messer („Ginsu Knife") und mit „etwas Zärtlichkeit" belohnt (wer will schon, daß man den Lösungstext wegen rüder Formulierung auf den Index setzt?). Das Messer schärft man an den Stufen zum Hotel (sharpen the knife at the steps). Damit läßt sich dann der Grasbüschel vor dem „Chip'n'Dales" abschneiden (use the knife to cut the grass). Aus dem Grasbüschel fertigt sich Larry einen Lendenschurz (make a skirt). Nun geht man zu den Umkleidekabinen. Dort nimmt man die Seife vom Waschbecken (get the soap) und trinkt von dem Leitungswasser (drink). Dann verkleidet sich Larry als Eingeborener (wear the skirt). Drei Felder westlich (im Wald) findet er ein Stück Holz (get the wood), aus dem er ein hübsches Figürchen schnitzt (cut the wood). Mit Hilfe seiner Verkleidung kann er diese dem Fräulein am Strand für $20 verkaufen (einfach hingehen, geht alles automatisch). Nachdem Larry sich umgezogen hat (wear the suit), betritt er das Hotel. Man geht zum Eingang des Showsaals. Auf dem Weg dorthin schaut Larry in den Spiegel (gibt Bonuspunkte). Dem Wärter drückt man die 20$ in die Hand (give the money to the maitre) und zeigt ihm darauf die Eintrittskarte (show the pass). Die Eintrittskarte ist nämlich in dem Eurem Spiel beiliegenden Handbuch auf verschiedenen Seiten abgedruckt. Der Wärter wird euch eine Seitenzahl angeben, und ihr müßt dann die Nummer, die auf der Eintrittskarte auf der betreffenden Seite steht, eingeben (vorher abspeichern !). Nach der Show wartet Larry für kurze Zeit am Ausgang. Es öffnet sich

Larry hier nach seinem unfreiwilligen „Freudentanz".

SEIN LEBEN . .

die linke Tür und heraus tritt Cherri Tart, die Star-Tänzerin. Wenn man sich mit ihr unterhält (look at the woman, talk to the woman, dance, business), erfährt man, daß sie am liebsten das Showgeschäft aufgeben und sich gerne auf einem eigenen Stück Land zur Ruhe setzen würde. Larry bietet ihr daraufhin „sein" (also Kalalaus) Grundstück an (offer the land). Da ihm jedoch die Besitzurkunde fehlt, macht er sich auf den Weg zu „D.C. & H." (Rechtsanwaltsbüro). Dort spricht er mit dem Assistenten (ask for suzi, ask for land deed). Hier noch eine Bemerkung am Rande: Bei allen Gesprächen mit dem sehr beschäftigten Assistenten kann es sein, daß man nicht gleich eine Antwort erhält. In solch einem Fall fragt man einfach nochmal und nochmal und ... zurück zum Geschehen! Der Assistent führt Larry zu einer Rechtsanwältin. In ihrem Büro setzt man sich auf das Sofa (sit). Larry fragt sie nach einer Besitzurkunde (ask for land deed). Zum Glück ist die erste Fallabwicklung in dieser Agentur gratis! Die Rechtsanwältin versichert, sich um die Urkunde zu kümmern. Also verläßt man das Büro (stand) und begibt sich zur „Comedy Hut". Und wer sitzt dort am Tisch links unten? Natürlich Al Lowe, der Programmierer. Larry spricht ihn an (talk to Al), worauf eine neue Befehlszeile erscheint, in die ein beliebiges Wort eingegeben werden kann. Al reißt dann darüber einen Witz. Naja, was soll's. Es gibt halt Punkte dafür. Daraufhin setzt sich Larry an den freien Tisch (sit). Ein Komiker erscheint und fragt nach drei Namen (beliebig). Über diese macht er dann einen Haufen Witze. Larry muß solange sitzenbleiben und sich das Geschwafel anhören, bis sein Score um 100 Punkte hochklettert und sich der Unterhalter in eine Ente verwandelt (richtig gelesen !). Nun kann man die fertige Besitzurkunde bei „D.C. & H." abholen (stand, ask for land deed). Mit dieser geht Larry zum Eingang des Showsaals im Hotel und klopft an die Tür (knock at the door). Cherri öffnet. Larry wird von ihr „wie üblich" belohnt (man erhält nichts Materielles). Doch plötzlich geht das Licht aus. Panik! Ein Bühnenvorhang geht auf. Auf einmal steht Larry im Rampenlicht, gekleidet mit dem Paradiesvogelkostüm von Cherri. Der Situation entsprechend, fängt man an zu tanzen (dance). Das Publikum ist begeistert. Larry bekommt für seinen Auftritt $500. Mit dem Geld kann er sich bei „D.C. & H." ein Scheidungsurteil ausstellen lassen (nicht umziehen! Beim Assistenten: ask for divorce decree, give the money to the clerk). Larry wird erneut ins Büro geführt. Für das lustige Outfit (Kostüm) erhält man hier massenhaft Punkte. Außerdem wird das Scheidungsurteil in Bearbeitung gegeben. Nun geht Larry zurück zum Hotel. Hinter den Kulissen zur Showbühne findet er seinen Anzug (open the door, get the suit). Draußen am Strand nimmt er das zurückgebliebene Handtuch mit und legt sich in die Sonne (get the towel, use the towel), allerdings nur solange, bis die Punktzahl hochgeht. Dann steht er schnell wieder auf (stand) und geht zur Parkbank. Dort nimmt man die Zeitung (get the newspapers) und liest (read the newspapers). So erfährt man etwas über Patti, die schon bald von Bedeutung für den weiteren Spielverlauf sein wird. Anschließend holt man bei „D.C.&H." das fertige Scheidungsurteil ab (ask for divorce decree). Nach einer genaueren Untersuchung des Stückes Papier entdeckt Larry eine Magnetkarte (look at the divorce decree). Mit dieser kann er in „Fat City" die Türen öffnen. Man geht zuerst durch die Tür auf der linken Seite (use keycard). Hier dreht man die Magnetkarte um (turn over the keycard). Auf der Rückseite stehen die Zahl 69 (Schließfachnummer) und nacheinander drei Namen von verschiedenen Läden der Insel Nontoonyt. Man schaut jetzt im Handbuch nach, auf welchen Seiten die Annoncen dieser drei Geschäfte abgedruckt sind. Dadurch erhält man drei verschiedene Zahlen, die dann (in der Reihenfolge der drei Namen) die Codezahlen für das Schließfach sind. Larry begibt sich zum Schließfach mit der Nummer 69 (siehe Karte). Er öffnet es durch Eingabe der Zahlen in der Reihenfolge der Geschäftsnamen (look at the number, open the locker, Zahlen eingeben). Darin findet er einen Traininganzug (look in the locker, get the sweats). Nachdem man das Schließfach verschlossen hat (lock the lokker), geht man in den Kraftraum. Dort trainiert man an allen vier Geräten und zwar an jedem einzelnen jeweils solange, bis der Parser irgendeinen Kommentar von sich gibt (4x die Befehle: use machine, stand). Hat man dies getan, verformt sich Larrys Körper zu dem eines Bodybuilders. Larry geht zurück zum Schließfach, wo er den Trainingsanzug auszieht (open the locker, Zahlen eingeben, remove the sweats, lock the locker). Anschließend geht man in den Duschraum. Beim Duschen benutzt man die Seife (zur oberen Wand: turn on the shower, direkt unter den Wasserstrahl stellen: use the soap, dann: turn off the shower). Nachdem man den Duschraum verlassen hat, trocknet man sich ab (dry the body). Wieder beim Schließfach benutzt man das Deo (use the deodorant) und zieht den Anzug an (get the suit). Larry verläßt diesen Raum und begibt sich zurück zur Eingangshalle. Mit der Magnetkarte öffnet er die obere Tür (use the keycard). Hier trifft man eine Aerobic-Lehrerin, mit der sich Larry unterhält (look at the woman, 2x talk to the woman, offer the divorce decree to the woman). Als Larry ihr Verbesserungsvorschläge für ihren Video anbietet (help the woman in her video), ist sie ganz begeistert (gibt auch einige Punkte). Nun kommt Larry zu seiner zukünftigen großen Liebe, zu Patti. Er findet sie in der Bar im Hotel. Larry setzt sich zu ihr (sit) und beginnt ein Gespräch (look woman, talk woman). Man gibt Pat-

Score: 2 of 4000 Leisure Suit Larry 3

SEINE LEIDEN . . .

DSCHUNGEL KARTE

Ausgang

Start

NONTOONYT HOTEL

Showsaal

Penthouse

Hinter den Kulissen

Eingang zum Showsaal — Spiegel — Treppen — Spiegel — Bar

Flur Ausgang — Aufzug

ti das Scheidungsurteil, um sie zu überzeugen, daß man auch wirklich ein „Single" ist (give the divorce decree to the woman). Als Larry sie fragt, ob sie mit ihm ausginge (make love), verneint sie. Patti möchte vorher ein Geschenk haben. Also macht sich Larry auf den Weg zum „Chip'n'Dale". Wenn man durch die Öffnung des Felsens auf der linken Seite des Bildes geht, befindet sich Larry in einer Höhle am Strand. Er pflückt ein paar von den Blumen (get the orchids) und fertigt einen Kranz daraus (make a lei). Diesen bietet man Patti als Geschenk an (sit, look at the woman, talk to the woman, make love, give the lei to the woman). Patti ist entzückt und fragt Larry, wohin er denn mit ihr gehen wolle. Darauf antwortet man mit „go to the penthouse", da Patti dort wohnt. Sie ist einverstanden und bittet Larry noch, eine Flasche Wein zu holen, bevor er ihr Appartement betritt. Patti gibt ihm aber schonmal die Schlüssel. Larry bekommt den Wein in der „Comedy Hut", dort steht nämlich zufällig eine Flasche auf dem Tisch (stand, get the wine). Dann geht Larry zurück ins Hotel und fährt mit dem Aufzug in den obersten Stock (press the button, press nine). Oben wartet Patti bereits. Larry schenkt den Wein ein (pour the wine). Doch in dieser kommenden Nacht passiert zwischen Larry und Patti ein großes Mißverständnis. Patti spricht im Schlaf von Arnold, einem anderen Mann. Daß sie von Arnold spricht, weil sie davon träumt, wie sie sich von ihm trennen könnte, bemerkt Larry nicht. Er verläßt mitten in der Nacht, zutiefst enttäuscht, das Zimmer. Patti wacht zu spät auf, doch durch ein Fernrohr beobachtet sie, wie Larry im Dschungel verschwindet. Dies alles ist eine „Filmeinlage", in der der Spieler das Geschehen nicht beeinflussen kann. Aber danach werden die Rollen vertauscht. Man steuert ab jetzt Patti, die auf der Suche nach ihrem Mann ist.

PATTI'S ABENTEUER BEGINNEN . . .

Patti nimmt zunächst alle Kleidungsstücke, die auf der Kommode liegen mit (get the panties, get the pantyhose, get the bra, get the dress). Außerdem steckt sie die leere Weinflasche ein (get the bottle). Dann fährt man mit dem Aufzug nach unten (press one) und geht zur Bar. Man nimmt das Geld (steht in einem Glas auf dem Klavier: get money) und den Farbstift (liegt bei der Tafel: get marker) mit. Patti verläßt das Hotel und begibt sich zu den Umkleidekabinen, wo sie die Flasche am Waschbecken mit Wasser füllt (fill the bottle with water). Anschließend geht man zum „Chip' n'Dale". Dem Maitre gibt man das Geld (give the money to the maitre) und kommt so in den Showraum. Patti setzt sich auf einen der beiden freien Plätze (sit). Bald erscheint der Tänzer. Das Publikum (alles Frauen) tobt. Patti wirft ihm (aus Begeisterung ?) ihren Slip entgegen (throw the panties to Dale). Nach der Show setzt sich Dale, der Tänzer, zu ihr (also unbedingt sitzenbleiben!). Patti befragt ihn über Larry (look at the man, help, dance, exit) und erhält ein paar Informationen, wo er stecken könnte. Nun muß Patti den dichten Bambusurwald durchdringen. Man verläßt dazu „Chip'n'Dales" und folgt dem eingezeichneten Weg auf der Dschungel-Karte. Wenn es einmal dermaßen heiß ist, daß Patti am Boden kriechen muß, läßt man sie das Wasser aus der Flasche trinken (drink the water). An dem Fluß hinter dem Dschungel kann sie ihren Durst endgültig löschen (drink the water). Ein Bild nördlich zieht Patti die Strumpfhose aus (remove the pantyhose), bindet sie an einen kleineren Felsbrocken im Bildhintergrund und klettert den Abgrund hinunter (tie the pantyhose to the rock). Man landet unsanft auf einem Felsvorsprung. Eine riesige Schlucht verhindert das Weiterkommen. Patti pflückt ein paar der Marihuanablätter und macht daraus ein Hanfseil (get the leaves, make a rope; man kann die Blätter auch kauen oder rauchen (eat the leaves, smoke the leaves). Was dann passiert, solltet ihr selber ausprobieren. Ich sag nur soviel: Es endet tödlich !). Von der rechten Palme holt sich Patti eine Kokosnuß (climb up the tree, get the coconut, climb down). Dann wirft man das Seil wie ein Lasso über die Schlucht (throw the roap). Es verhakt sich an einem Felsen. Patti bindet das andere Ende des Seils an die Palme (tie the rope to the tree). Bevor man über das Seil hinüber klettert, knotet man eine

SEINE FREUDEN . . .

Sicherheitsschlinge (make a sling, climb the rope). Damit wäre dieses Hindernis überwunden. Patti geht nach Westen. Sie zieht den BH aus (remove the bra) und stopft die Kokosnuß hinein (put the coconut in the bra). Nun geht man vorsichtig den Pfad entlang, bis man von einem Wildschwein attackiert wird. Indem Patti die Kokosnuß mit dem BH auf das Schwein schleudert (swing the bra), setzt man es außer Gefecht. Der Pfad ist frei, und Patti folgt ihm bis zum Fluß. Ein Baumstamm wurde hier ans Flußufer getrieben. Man schiebt ihn ins Wasser (ins Wasser gehen: move the log) und setzt sich dann auf ihn (mount the log). Nun beginnt eine Actionsequenz. Patti muß auf ihrem Baumstamm den unzähligen entgegenkommenden Hindernissen ausweichen. Ich empfehle, vorher die Spielgeschwindigkeit herabzusetzen. Durch andauerndes Zick-Zack-Fahren kann man Kollisionen am besten verhindern. Man sollte zwischendrin lieber zu oft als zu selten den Spielstand speichern, denn schon beim ersten Zusammenstoß ist das Spiel beendet!
Hat man diese Wildwasserfahrt hinter sich, fährt der Baumstamm in ruhigeres Gewässer. Patti wird aber plötzlich von Amazonen überrumpelt und wird bewußtlos. Als sie erwacht, befindet sie sich zusammen mit Larry in einem kleinen Käfig, der über einem brodelnden Kochtopf aufgehangen ist. Nach der großen Freude über das Wiedersehen und der Klärung des Mißverständnisses benutzt Patti ihren Farbstift (use the marker).
Sie malt wie bei den Heinzelmännchen eine Tür in die Luft, durch die Larry und Patti ins Nichts verschwinden. Nach einer anstrengenden Reise durch Raum und Zeit landen beide in . . .
Ja, wo nun? In den Sierra-Werken in Kalifornien natürlich! Dort platzen sie mitten in eine Police-Quest-Szene hinein. Als sie sich noch ein wenig umschauen, finden sie eine Space-Quest-Kulisse mit Schwerelosigkeit, die von einem Generator erzeugt wird. Patti schwebt diesem Apparat entgegen, dreht sich auf den Kopf und schaltet ihn ab (turn off the machine). Das Resultat könnt Ihr Euch denken: beide landen unsanft auf dem harten Boden. Nun geht man nach Osten. Larry und Patti können beobachten, wie gerade eine Szene zu King's Quest IV entsteht. Roberta Williams führt Regie. Als Larry Mrs. Williams von seinen und Pattis Abenteuern erzählt, bekommt er prompt einen Job als Programmierer, damit er seine Memoiren in Computer. Adventures umsetzen kann. Und das war's dann auch. Auf Grund dieses ungewöhnlichen Endes bin ich unschlüssig darüber, ob jemals Larry IV erscheinen wird.

Hoffen wir das Beste. Es lebe Larry Laffer!

Hannes Kruppa

SEIN GEHEIMNIS

Diese Liste enthält alle korrekten Antworten zum „Wie-alt-bist-Du?"-Test, der immer vor Spielbeginn durchgeführt wird. Es gibt 21 verschiedene Blöcke mit jeweils 5 Fragen. Die Liste mit den Antworten wird folgendermaßen benutzt: Den Text des ersten Fragesatzes sucht ihr unter den jeweils ersten Fragen der verschiedenen Blöcke. Die Blöcke sind alphabetisch nach dem Anfangsbuchstaben der möglichen Fragesätze sortiert. Habt Ihr erst einmal den Block gefunden, in der der Fragetext steht, geht alles ganz einfach: Man muß nur noch den Buchstaben, der dahinter steht, eingeben. Ausformuliert ist übrigens nur der jeweilige Satz am Blockanfang. Bei den restlichen habe ich mich auf ein Stichwort beschränkt.

WIE ALT BIST DU?

A Bar Mitzvah is a .... b
Big Bang c
Vice President .... d
Interface c
Josephine .... d

An aneurysm is c
Vice President .... b
ballon c
Patty Duke .... a
Krakatoa .... a

Artificial Insemination is the c
Artificial Intelligence .... a
author of this game .... d
Mikhael Blomotrov .... d
Bay of Pigs .... b

A W-4 bis .... b
the Ellector College .... d
Henry Ford .... d
OPEC c
Andy Griffith Show .... d

„Brown vs Board of Education" concerned .... b
Canasta is c
If someone called ya a thesplan .... a
ARVN .... b
the Naked Lunch .... d

Eleven Inches is .... d
on top .... d
not belong .... a
virgins .... d
not belong c

Henry „Hank" Aaron is best known for .... a
Accupuncture .... d
Agent Orange .... a
Abacus .... b
your abdomen c

In the 60's television show, UNCLE stood for .... b
Vertigo .... d
Watergate .... a
condominium c
not a rock group .... d

Jack Benny's chauffer was c
Mrs Lurdreys .... d
you won't have .... a
candy dandy .... d
Abbie Hoffmann .... d

Lizzy Borden gave her mother .... d
Marx Brothers .... b
pesticide c
an oil glut .... d
philantrophist .... a

Ronald Reagen was never a .... b
Mason Dixie Line c
Muhamed Ali .... d
Woody Allen .... a
arms .... b

Spiro Agnew was c
1980 .... d
dry look .... b
square root .... a
senile people .... d

The Gestapo was c
LSD .... b
analgesics .... a
baby boom c
someone who is interested in .... d

The Munster's pet dragon was called .... a
Cat Stevens c
trilateral .... b
women .... a
researchers .... b

The phrase „cutting the cheese" refers to .... d
not a carbonated drink .... a
the Domino theorie .... b
supercalifragil c
in „The Wizard of Oz" .... b

What can you get in a „red light district"? .... a
impress your date .... b
women .... d
easily .... d
rhythm .... b

What is a „Brainfour"? .... a
jumping from a building .... d
are you an adult c
social security .... d
„All over the Watchtower" .... b

Which was not a Beatle's song? ....
Pearl Harbour c
Macadanian nuts .... d
mace .... a
rabbit dead .... b

Who died in the „Love Story"? .... a
philatelist .... d
comedians c
mermaid .... b
Charles Dickens .... b

Who fought the Battle of Bulge? c
Muhamed Ali .... a
Marijuana .... d
Nobel Prize c
Spanish Civil War c

Who had a rabbit and a talking grandfather clock? .... a
Paul McCartney .... b
if .... a
toilet .... d
Richard Nixon c

Zusammengestellt von bez, top

Streiflichter

ACCOLADE meldet: Die **Test-Drive-II**--Erweiterungsdisk soll nun auch auf dem Amiga für noch mehr Power und Abwechslung sorgen. Fünf neue Autos können mit Hilfe der **MUSCLE CARS** in den Rechner nachgeladen werden. Kostenpunkt: rund 40 Mark. Zum selben Preis erhalten nun auch die PC-User drei neue Kurse zum Golfspiel **Jack Nicklaus'**. Die **MAJOR CHAMPIONSHIP COURSES OF 1989** entführen den Spieler nunmehr nach Oak Hill, Royal Troon und Kemper Lakes.

Cloud Kingdoms

Kid Gloves

KID GLOVES heißt das neue Plattformspiel aus dem Hause **LOGOTRON**, das für rund 80 Mark ab März von ST- und Amiga-Usern erstanden werden kann.
„Hauptdarsteller" Kid hat es in den Amazonas-Dschungel verschlagen, und nun muß man ihn wieder sicher nach Hause zurückbringen. Weiterhin beschert uns LOGOTRON demnächst **CLOUD KINGDOMS**, ein Spiel im Stile von *Super Mario Bros.* oder *New Zealand Story*. 32 Level, unzählige Objekte und massig Bonusgegenstände sollen auf ST, Amiga (beide ca. 80 Mark), C-64 (40/50 Mark) und PC (rund 90 Mark) ab März für Spannung und Abwechslung sorgen.

CHAMPIONS OF KRYNN, neuestes Produkt aus dem Hause **SSI**, setzt ab sofort die **AD&D**-Reihe fort. Zunächst werden PC- und C-64-User in den Genuß des Games kommen; Amiga- und ST-Versionen werden kurze Zeit später folgen. Der Preis wird sich je nach System zwischen 75 und 100 Mark bewegen.

Für April hat **U.S. GOLD** sein neues Produkt **KNIGHTS OF CRYSTAL-LION** angekündigt. Ausschließlich für den Amiga geplant, soll das Pro gramm den Spieler in das ökonomische, soziale und religiöse Gefüge einer imaginären Kultur führen. Um seiner Aufgabe – der Verwaltung einer Stadt – nachzukommen, muß der User gefahrvolle Abenteuer überstehen, zahlrei che Rätsel knacken und nicht zuletzt seine telepathischen Fähigkeiten trai nieren. P.S.: Der Preis für das Programm steht gegenwärtig noch nicht fest

Merkwürdige Dinge ereignen sich in **DR. PLUMMETS HOUSE OF FLUX**, dem neuen Spiel von **MICROILLUSIONS**. Der verrückte Wissen schaftler hat alle Regeln der Physik über den Haufen geworfen und in jedem Zimmer seines Hauses andere schwerkraftmäßige Bedingungen geschaffen. Trotzdem müssen hier verlorengegangene Astronauten gefunden, geborgen und mit einem Raumschiff in Sicherheit gebracht werden. Amiga-Besitzer können das Spiel ab sofort für ca. 70 Mark erwerben.

Schon kräftig beworben (erfreulicherweise auch in ASM), aber noch nicht ganz fertig: **BLACK TIGER**, das „Du-bist-der-einzige-der-die-Welt-retten-kann"-Programm von **U.S. GOLD**.
Wie wir erfuhren, liegt die Umsetzung des **CAPCOM**-Automaten allerdings in den letzten Zügen. Zu erwarten sind Versionen für alle gängigen Systeme. Näheres zu dem Programm in einer der kommenden Ausgaben.

688 Attack Sub

Die Umsetzungen von **688 ATTACK SUB** auf den Amiga und **POWERDROME** auf IBM PC, beide von **ELECTRONIC ARTS**, stehen kurz vor ihrer Vollendung. Zum Preis von je 80 Mark sollen beide Spiele ab März über den Ladentisch gehen.

Einmal nicht als strahlender, muskelbepackter Held, sondern als Ratte geht man **INFOGRAMES'** neuem Spiel **THE TOYOTTES** zu Werke. Aufgabe ist, den verschwundenen Königssohn Barnaby wiederzufinden; lösen kann sie, wer einen Atari ST(E), Amiga oder IBM PC sein Eigen nennt. Über die Preise war bislang noch nichts in Erfahrung zu bringen.

Mit **TENNIS-CUP** hat das französische Softwarehaus **LORICIEL** eine neue Simulation des „weißen Sports in Arbeit. Zunächst wird das Game für die 16bitter erscheinen. Mehr darüber in einer der nächsten ASM.

Wer seinen Amiga 500 PC-kompatibel machen will, kommt diesem Ziel mi dem **A500 Power PC-Board** unter Umständen ein ganzes Stück nähe Uhr, 8-Mhz-Prozessor, 1-MB-Speichererweiterung, MS-DOS 4.01, 768 KI PC-RAM, GW-Basic sowie DOS-Shell sind nur einige Bestandteil des Liefe umfangs. Das Ganze befindet sich auf einer Platine, die laut Hersteller pro blemlos eingebaut werden kann. Der Preis: Ca. 750 Mark inklusive allen Drum und Dran. Informationen und Verkauf durch: Foundation Hard USEI Int., PO Box 1057, NL-5602 BB Eindhoven, Tel.: (Vorwahl Holland) (0) 4(417596.

VIRGIN gibt bekannt, daß mit **CRYO** ein neues Label ins Leben gerufen wurde. Wie es heißt, soll qualitativ hochwertige Software produziert und von Frankreich aus ins europäische Ausland wie auch nach Übersee vertrieben werden.

CRYO

Für nur 20 Mark gibt es nun für Amiga und ST ein Spiel mit dem Titel **OUTLAW**. Das Besondere daran ist, daß das Programm nicht neu, sondern im Gegenteil schon recht betagt ist. Das von **INFOGRAMES** produzierte Westernspiel gab es nämlich schon mal unter einem anderen Titel, bis es dann der BPS zum Opfer fiel. Nun also hat INFOGRAMES mit seinem Budget-Label **SMASH** einen zweiten Anlauf gewagt, das Spiel doch noch unters Volk zu bringen und der BPS ein Schnippchen zu schlagen.

Jede Menge Neuigkeiten für NINTENDOS **GAMEBOY** erhielten wir aus dem Hause **ECS, München 70 (Ladengeschäft: Boschetsrieder Straße 28)**. In aller Kürze hier eine Auflistung der ab sofort erhältlichen Module:
Q-BILLIO, PUZZLE BOY, SOKO-BAN, MASTER KARATEKA, NAVY BLUE, CASTLEVANIA, PINBALL PARTY, BOWLING; dazu einige japanische Titel. Außerdem bietet ECS demnächst den Superrechner aus Japan an, **FUJITSU FM TOWNS**, der eine Farbpallette von 16,7 Millionen Farben zur Verfügung stellt und mit CD-Rom, Festplatte, MS-DOS usw. rund 5000 Mark kostet!
Der **CWM-Versand** aus Vienenburg hat ebenfalls zwei heiße News auf Lager: Zum ersten wird der Mega-Drive-Adapter, mit dessen Hilfe japanische 8bit-Sega-Module laufen, für 99 DM inkl. dreier 8bit-Titel verkauft. Weiterhin bietet CWM ab sofort einen Adapter an, mit dem *alle deutschen* Sega-Module auf dem Mega Drive laufen! Dieser ist für knapp 100 DM zu beziehen.
SEGA Deutschland meldet Neuigkeiten fürs Master System. Für Ballerfreunde kommt das **SG COMMANDER-Joypad**, das neben einer präzisen Steuereinheit (Steuerkreuz) auch noch eine *regelbare* Dauerfeuerfunktion enthält. Für schlappe 40 DM ist es in allen Kaufhäusern erhältlich. Etwas mehr, nämlich 160 DM, muß man für SEGAs **HANDLE CONTROLLER** opfern. Diese etwas andere Version des klassischen Joysticks ist besonders für alle Fahrprofis interessant, handelt es sich bei dem Ding doch um ein Lenkrad in „Knightrider-Manier". Prädestiniert ist das Steuergerät für alle Flugis (Afterburner, Thunderblade) und Renner (Outrun, Hang-on). Wer bereit ist, so'n Batzen „Deutschmark" hierfür zu opfern, bekommt Spielhallen-Feeling frei Haus.

Handle Controller (oben), Megadriver Adapter (Mitte) und SG Commander

Monster-Cars in tödlicher Mission

Im Blickpunkt

Auf der Piste – Killer Angel im Visier.

Schwerkalibriges ohne Ende, na dann gute Fahrt.

Programm: Deathtrack, **System:** PC, Atari ST **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Activision, Washington, **Muster von:** 7 / 15 / 21.

ACTIVISION hat die absoluten Monsterautos ins Leben gerufen! In **DEATHTRACK** werden die fiesesten Autorennen gestartet, die ich je auf dem Screen gesehen habe. Da ist wirklich alles erlaubt.

Aber nun mal ganz von Anfang an. Also, man schalte seinen PC an, lade DEATHTRACK und warte, bis das Titelbild erscheint. So, nun einmal auf den Feuerknopf drücken, und jetzt erstmal festlegen, mit welchem Auto (wenn man das noch so nennen kann) man fahren möchte. Man hat die Wahl zwischen drei Wagen: Hellcat, Crusher, Pittbull. Hat man sich dann für eines dieser drei Supercars entschieden, hat man die Möglichkeit, einkaufen zugehen. Es stehen 10.000 Dollar zur Verfügung, die man entweder für Ersatzteile oder Waffen ausgeben kann. Die Auswahl ist nicht gerade klein – im Ersatzteil-Shop kann man von Austauschmaschinen und Bremsbelägen über Auspuffanlagen bis hin zum Sonnenschutz alles erwerben. Auch der Shop, in dem man die Waffen kaufen kann, ist nicht zu unterschätzen. Da gibt es z.B. Laser, Missiles, Minen, Terminators und natürlich auch die äußerst wirksamen Nagelbretter, die man seinen Verfolgern vor die Reifen werfen kann.

Hat man dann alles, was man als Rennfahrer so braucht, kann es losgehen. Man sitzt also in seinem Hellcat, Crusher oder Pittbull, sieht das Armaturenbrett vor sich, durch die Windschutzscheibe die Vorausfahrenden, im Rückspiegel die Verfolger. Der ganze Wagen ist gespickt mit irgendwelchen bunt leuchtenden Anzeigen. Ich würde sagen, man fühlt sich da eher wie in einem Raumschiff als in einem Auto.
Nun denn, wie dem auch sei, das Rennen kann beginnen. Sobald der Start „eingeläutet" wurde, setzt sich das Auto, das man sein eigen nennt, inmitten der anderen Teilnehmer in Bewegung. Den Fahrer des Wagens vor sich kann man auf einem am Armaturenbrett installierten Monitor in Portrait-Form erkennen. Die Konkurrenten sind ausnahmslos von der fiesen, hinterlistigen Sorte. Das sagen auch schon ihre Namen: Sly, Motor Maniac, Wrecker, Melissa, Mega Death und Killer Angel.
Läuft das Rennen auf vollen Touren, erscheint eine Art Fadenkreuz auf der Windschutzscheibe. Nun kann man auch die gekauften Waffen benutzen. Die Hintermänner/-frauen macht man mit den Minen oder Nagelbrettern fertig, die Vordermänner/-frauen erledigt man „am schnellsten und saubersten" mit den Missiles. Man kann auch wahlweise den Autopilot einschalten; dann hat man mehr Zeit, sich mit den Waffen zu beschäftigen. Diese kann man nacheinander aufrufen, indem man den Feuerknopf drückt. Tja, und so nimmt das Rennen seinen Lauf. Hat man sich dann am Ende auf einem der vorderen Ränge plaziert, bekommt man einen Geldpreis. Davon kann man sich dann wiederum schwerere Geschütze oder Austauschmaschinen und dieses ganze Zeug kaufen. Es kann aber auch passieren, daß nach dem Rennen ein Typ auf dem Screen erscheint, der ein verlockendes Angebot zu machen hat. Er nennt den Namen eines am nächsten Rennen teilnehmenden Fahrers und bietet 3000 Dollar, wenn man selbigen beseitigt. Schafft man es allerdings nicht, den Genannten aus dem Verkehr zu ziehen, erscheint der Auftraggeber nochmals. Tja, wie zu erwarten, bekommt man dann die 3000 Dollar natürlich nicht. Stattdessen spricht er eine sehr deutliche Warnung aus. Außerdem kann er sich Gesichter gut merken, so daß man kaum eine Chance hat, mit heiler Haut davonzukommen.

Nachdem ich dieses Game nun etwa gut zwei Stunden gespielt habe, gibt's für mich nur noch eins: Ein kugelsicheres Auto muß her!

Naja, ganz so schlimm ist es nun doch wieder nicht. Aber im Ernst: Es geht wirklich ganz schön heiß her in DEATHTRACK. Dagegen ist Knightrider wirklich ein Waisenknabe!

ACTIVISION hat sich da tatsächlich einiges einfallen lassen. Da kann man eigentlich schon kaum noch von Autorennen reden. Die Grafik ist akzeptabel, für eine ausgefüllte Vektorgrafik eben normale Härte. Insgesamt jedoch kann man sagen: In puncto Grafik liegt DEATHTRACK leicht über dem Durchschnitt – nicht mehr, aber immerhin auch nicht weniger. Beim Sound hat man sich allerdings nicht sehr viel Mühe gegeben. Sowohl der gewohnte PC-Sound als auch die AdLib-Klänge werden den User woh eher enttäuschen.

Steuern kann man diese Horror-Wagen entweder über die Tastatur oder über Joystick. Beides funktioniert tadellos. Der Spielablauf ist wirklich interessant gestaltet. Langeweile wird sicher nicht aufkommen. Allerdings muß ich zugeben, daß dieses Game nur etwas für absolut Hartgesottene oder Waffenfanatiker ist. Denen wird der Preis von 100 Mark dann wahrscheinlich auch nicht zu hoch erscheinen. Ich für meinen Teil bin der Meinung, daß das ein wenig zu hoch angesetzt ist. 80 Mark wären da woh auch genug gewesen! Also, an alle unter Euch, die ein bißchen „sadistisch" veranlagt sind: Kauft DEATHTRACK, und Ih könnt Euch ohne Ende austoben.

Sandra Alte

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**6**

SECRET SERVICE

„...so, Schurke, jetzt läßt Du die..."

...Hosen runter", sagte der unrasierte, vom langen Ritt durch die Wüste vollkommen verdreckte Sheriff zu dem vor ihm im Staube knieenden, völlig erschöpften Auguste und drückte ihm die Kumquat gegen die Wange „Na, was wirst Du nun tun, nach allem, was Du nicht getan hast?" äffte der Mexikaner, „Laß' sofort Dein Obst fallen, oder ich werde Deine Ohrläppchen mit der Baggerschaufel kratzen." Demonstrativ ließ er den Diesel seines Magirus aufröhren, und auch der einsetzende Nieselregen konnte die unglaublich knisternde Spannung dieses Augenblicks nicht überdecken. Man könnte sogar sagen, daß er sie stützte, besser sogar, als der Flügelschlag des pinkfarbenen Adlers von Nassau. So vergingen die Stunden, bis dem Mexikaner irgendwann der Sprit ausging. Nun war der Moment des Sheriffs gekommen. Auguste bekam die Kumquat ins Ohr und zerfiel zu gebrauchtem Frittenfett. Der Mexikaner war ohne seinen Bagger hilflos – er starrte nur mit offenem Mund auf die Tankanzeige, leise „Elende Verknappung" stöhnend. Nach diesem Abenteuer gönnte sich der Sheriff eine Riesenpizza bei Luigi, doch leider war der Thunfisch verdorben. In Meckenhough City gab es dummerweise auch kein Krankenhaus, und so brachte man ihn gleich zum Leichenbestatter – von wegen Fisch und gesund! Hier die Adresse von Luigis Restaurant, das noch Rezepte braucht (na, na, Anspielung kapiert?): ASM, Casa Luigi, Postfach 870, 3440 Eschwege

Hier ein Tip von Torsten: Ein paar der Codewörter für **BLUE LIGHTNING** auf dem kleinen LYNX: *ALFA*, *PLAN*, *BELL* und *NINE* (das letzte hab' aber ich rausgefunden, weil nämlich keiner der Anderen den Flug durch die Rockies geschafft hat!!! *Uli*).

Hier ein Tip von Peter: Der Cheat zu **P-47** auf den 16-Bittern. In der Highscoreliste trägt man *ZEBEDEE* ein. Aber hört zu: Bei *F1* gibt's jetzt das nächste Level, bei *F2* bekommt man neue Flugzeuge. Außerdem sollte man... hmm... ist ja auch egal. Und Pröst!

Hier ein Tip von Uli: Zieht Euch warm an, damit Ihr Euch nicht erkältet!

Und das aktuelle Rezept von Gabi: Also, man kauft Rindfleisch, entweder Hoch- oder Querrippe, und wenn es geht auch ein Stück Ochsenschwanz. Dann wird das Rindfleich scharf angebraten (mit gewaschenen, ungeschälten Zwiebeln), und dann etwas Zucker in den Topf (also alles im Topf). Zuerst ein bißchen Wasser rein, damit der Zucker sich wieder loskocht, dann mehr Wasser (soviel, wie man Brühe braucht). Wenn diese Geschichte nun anfängt zu kochen (schäumen), schöpft man den Schaum ab, gibt Salz, Pfeffer und einen Brühwürfel bei, läßt das Ganze ein Stunde kochen, macht Suppengrün dazu (je nach Geschmack auch früher). Den Rest weiß Mutti auch (Suppengrün raus, Knochen raus etc.). Müßte gut schmekken...

Sandra wollte mir noch ihr Rezept von wegen gebratener Apfelsine aufdrängen, aber ich lehnte dankend ab. Tschüß, Sandra!

So, Ihr habt bestimmt schon bemerkt, daß mein Freund Beck aus Bremen heute Abend zu Besuch ist, aber jetzt werden wir ein wenig ernsthafter:

Also, bei **XENON II** auf dem PC muß man einfach die Levelordner umbenennen. Die Levels sind in den Ordnern *S1* bis *S5* untergebracht. Man benennt dann die Ordner einfach um, muß aber natürlich darauf achten, daß man sich keinen löscht, weil's nämlich dumm wäre und nicht so gut.

Und **OIL IMPERIUM**: Das größte Tanklager sollte man immer da kaufen, wo man keine Quelle besitzt. Bei einer Sabotage wird dieses nämlich zerstört, und es kann kein Öl auslaufen. Fragt sich nur, wer in seinem Tanklager Öl aufgewahrt... *Holger A.*

Wenn man schon **HOLLYWOOD POKER PRO** spielt, sollte man's zumindest auch schaffen... *H*, *F9* und *Drop*.
Red Fox

Ohne große Einleitung gibt's um 11:38h zwei Codes zu **ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD**. Ein Code heißt *GahQkKIHNV*, der andere *MIoYDPBNTb*.
Gernod Gartentür

Und so kommt man bei **SILKWORM** zu mehr Punkten: Man stellt sich einfach hinter den Endpanzer (egal welches Level) unf läßt den Zeitbonus laufen (Der Panzer setzt sich nach einiger Zeit in Bewegung). An höhere Ränge kommt man auch. So: Wenn sich ein Superhelikopter zusammensetzt, sollte man auf das silberne Teil schießen.

Bei **SPACE ACE** (Amiga) startet man das Programm und gibt für das Demo *DO DEMO DEXTER* (+ *Return*) ein.

Bei **STAR WARS 3** gibt man in der Highscoreliste einfach *Darth Vader* eingeben und losfliegen.

Und hier drei Modulpokes für den C-64: **TOOBIN':** POKE 31929,173; POKE 1094,153; **RETROGRADE:** POKE 50374,173; **CHASE H.Q.:** POKE 36702,173. Alles von *Peter Parker*

ROCK'N'ROLL (ST): Gleich im ersten Level gibt es eine Bonusstufe. Man läßt sich einfach in das mit dem Pfeil gekennzeichnete Loch fallen und drückt während des Falls den Feuerknopf *O.F*

ROCK'N ROLL

SOLD OUT

```
Manhunter II , Manhunter San Francisco :
----------------------------------------


Day 1 : ( use Tracker: 2 persons )

Scene of the crash      :  take MH Asignment Device,
                           take ID card ( Peter Brown )
                           use MAD : INFO : Peter Brown
Manhunters Apartment :  open drawer, take cloth
Bank of Canton          :  take newspaper (Noah), take dragon note,
                           read door (Tad Timov)
                           use MAD : INFO : Tad Timov
Left of Bank            :  take fang, take laundry receipt
Warehouse               :  take mallet, read table (Zac,Mic)
Embarcadero Fountain :  take flask, take driver license (Stone)
                           use MAD : INFO : Mic Stone


Day 2 : ( use Tracker: 4 persons )

Pier 5                  :  take muzzle
Tad Timovs Apartment :  use muzzle, take camera,
                           look picture (HEAVEN-Sign)
temple                  :  rub cloth to heaven (four pinches)
                           Dragon Note : The R3 is the L1 to R4
                                 = The castle is the Gateway to hell
                           take scroll (West)
                           use MAD : INFO : Zac West
Right of temple         :  take four pinches from second (Heaven)
                           look vision (Daughter), take statue
Transamerica Pyramid :  take empty gun, free slave
Doctors House           :  use flask, take letter 1 (N.Goring)
                           use MAD : INFO : Noah Goring
Scientist House         :  read papers, take matchbook
Cable Car Barn          :  Flip switch, take letter 2
Wax Museum              :  use mallet, Examine Zac's home


Day 3 : ( use Tracker: 1 person )

Ghirardelli Place       :  take rat's pawn
Shop                    :  give rat pawn, play 2x, take left rat mask
Private Club            :  use flask, take hatchet
Laundry                 :  give receipt, take walking stick
Underworld              :  take orb-on-a-stick, use camera
Wax Museum              :  use mallet, take orb card
Hyde Street Pier        :  use hatchet
Island                  :  use hatchet, give statue to daughter,
                           use orb card, use orb-on-a-stick
Balloon                 :  turn handle, use matchbook,
                           land on tower (Castle)
Labyrinth               :  Rescue all slaves, Kill all robots
                           Destroy castle, pyramide and coit tower
Space Ship              :  Enter : ????????
```

Hier ein bißchen Krimskrams zu **MANHUNTER II**. Ich nehme einfach mal an, daß Ihr's gebrauchen könnt. Eingeschickt hat's Dieter Schmitt, abdrucken tun wir's. Besten Frank!

Vom selben Einsender kamen auch zwei Warps zu **NEWZEALAND STORY**. Um den Warp in Level 2.1 zu erreichen, braucht man ein Fluggerät. Hier die beiden Levels und Dank an den Einsender ohne Umschlag!

Pawel Ostapczuk hat eine Möglichkeit gefunden, seiner **BARD'S TALE II**-Party auf dem PC beliebig viel Gold zu beschaffen. Zuerst sollte man das gesamte Gold einem Mitglied der Party überlassen, sich seinen Namen merken und es abspeichern. Nun verläßt man das Programm durch die *Adventurer's Guild*. Die einzelnen Charaktere sind auf der Diskette in den Files mit den Endungen „TW" abgespeichert. Diese Files sind genau 103 Bytes lang (bei anderen Dateilängen handelt es sich nicht um eine Spielfigur!). Nun sucht man sich die Datei, in der der Charakter mit der Kohle ist. Der Name ist in ASCII-Codes gespeichert und steht am Anfang der Datei. Nun wird diese Datei in eine andere, noch nicht belegte „TW"-Datei kopiert, deren Name eine Nummer (z.B. '12.TW') sein muß. Nun wird der Name des Spielers mit einem Editor geringfügig geändert. Hierbei muß darauf geachtet werden, daß man die Dateilänge nicht verändert (also im Editor den Overwrite-Modus benutzen!). Es reicht schon, wenn ein einziger Buchstabe geändert wird.
Wenn jetzt BTII geladen wird, hat man zwei Spieler. Den alten Spieler mit dem Gold der Party und den neu erstellten Spieler mit noch einmal den Geld der Party. Wenn man diesen Trick mehrmals wiederholt, hat man keine Geldprobleme mehr – es ist einfacher, als man denkt!

Bei **BATTLE SQUADRON** drückt man einfach *Space*.

Bei **SILKWORM** (Amiga) gibt man beim Steuerungs-Fix einfach *SCRAP 28* ein und drückt nachfolgend *Help*.

Wenn man bei **X-OUT** kein Land sieht, muß man einfach die liebe Taste *Esc* drücken, und man ist ein Level weiter. *Urs Frei*

Tja, und jetzt kommt ein Cheat, mit dem unter Umständen einige Leute etwas anfangen können, sagen wir mal, zumindest wenn er funktioniert: **BLOOD MONEY**! Im Titelscreen gebe man *PSYGNOSIS* (vielleicht auch kleingeschrieben?) ein. Nun sollte man frei über unendlich viele Raumschiffe verfügen können.

Eine klinzige Weinigkeit zu **INDIANA JONES 3**, nicht zuletzt weil die Lösung (letzte ASM) ein bißchen schrottig war: Am Flughafen steht irgendwo ein Typ umher. Henry wird rechts von diesem postiert, Indy links. Henry muß nun anfangen, mit dem Mann über seine Enkel zu reden (wichtig!). Währenddessen schaltet man zu Indy, welcher die Fahrkarten nimmt, die aus der Tasche des Mannes schauen. *Wizard*

Hier kommt's: **BATTLE SQUADRON**! Während des Spiels schreibe man *CASTOR*. Der Bildschirm wird kurz grün aufblinken, und man hat sich Unverwundbarkeit verschafft. *Red Fox*

Tja, jetzt gibt's was ohne Gewähr! Wir übernehmen keinerlei Verantwortung für irgendwelche Schäden geistiger und anderer Art. Wenn man nämlich einen „digilosen" C-64 II hat, kann man dies angeblich ändern. Ein stinknormaler 100 Kilo-Ohm-Widerstand (unten steht's nochmal in der Skizze – als Laie muß man sich da absichern...) muß zwischen Pin 26 und Pin 28 (beide am SID) gelötet werden. Zur Sicherheit hier nochmal die Skizze und der Farbcode: Braun/schwarz/gelb/gold. Und wie gesagt: Beklagt Euch nicht bei uns, wenn nach drei Tagen der Peilwagen von der Post vorm Haus steht! Alles klar? *Lazer Cybernetix*

Die letzte Strecke von **GRAND PRIX SIMULATOR** auf dem C-64 liegt jetzt auch im Bereich des Möglichen. Mit dieser Karte, die ja wohl alles andere als zweideutig ist, dürfte so ziemlich jeder klarkommen, es sei denn, er fährt nach Gehör. Nicht verzagen, wenn man in den ersten beiden Runden zurückliegt... *Brainbird*

Um beim **STUNT CAR RACER** (zumindest auf dem ST) die *Draw Bridge*-Strecke besser zu bewältigen, sollte man mal so vorgehen: Zu Beginn des Rennens wartet man kurz, um dann mit Power (!) loszurasen und zum Flug anzusetzen...klappt nicht auf Anhieb, aber wenn's erstmal klappt, ist es echt gut. *Brainbird*

hint hunt

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Fragen zu **MANIAC MANSION** von Monika Wagner: Wie öffnet man die Garage (wie kommt man hinein)? Wie bekommt man das Gitter weg, wenn man die Entwicklerflüssigkeit aufsaugen will? Wie bekommt man das Radio (wg. Batterien)? Und **GOLDRUSH:** Wie benutzt man den Briefumschlag in *Sutter's Fort*? Wo gräbt man nach Gold in *Sutter's Fort*? (Eine Lösung zu MANIAC MANSION hatten wir in unserer Sonderausgabe Nr. 2.)

Michael Hirtzy aus Graz spielt schon etwas länger **ELITE**, hat aber trotzdem das Problem mit den Trumbels. Es werden immer mehr, und dann verdecken sie Visier und Radar. (Ganz einfach: Man fliege mit der Cobra so nah an eine Sonne, daß die armen Tierchen schlappmachen und man einen Laderaum voller wertvoller Felle hat.)

Tim Schröder trifft beim **FIGHTER BOMBER** nie auf feindliche Flugzeuge. Wo sind sie geblieben?

Quark sucht verzweifelt Karten zu **DRUID II – ENLIGHTENMENT**, da seine Verzweiflung in *Acamantor*'s Turm stark zunimmt.

Hans-Georg Schießl kommt bei **BARD'S TALE** nicht in *Kylearan's Tower* und ist somit ratlos. (In den Turm gelangt man erst, wenn man in *Harkyn's Castle* die Statue des *Mad God* besiegt hat. Viel Spaß dabei!)

Einige unserer Leser kommen nicht bei **KING's QUEST II** über den *Poisoned River*. Wie wird's angestellt?

Roland Gneissl hat so ein Problem mit **FIST II**. Wenn er ganz oben auf der Vulkanspitze ist und in die vier Kraterlöcher fällt (wie auch immer er das meinen mag), wird der Kämpfer nicht mehr sichtbar. Gibt's einen Trick, den guten Mann wieder auf den Screen zu holen?

ZELDA II: Zwei begeisterte Nintendo-Spieler, Martin und Mehran, finden das „verdammte" Floß nicht. Wo ist es, und wie kommt man auf die Insel? Wo sind die Schwertmeister versteckt?

Bernhard hat ein Passwortproblem bei **BARD'S TALE II:** Wie lauten die beiden Passworte, die der *Strange Mage* am Eingang des Destiny Stone verlangt? (Die Worte lauten *FREEZE* und *PLEASE*.)

Sven Lemke fragt zu **SEABASE DELTA:** Wie bekommt man das Ei vom Huhn? Wozu ist der *Tape Player*? Was kann man mit der Kanone machen?

PHANTASY STAR: Wolfgang Anger hat Fragen. Wie bekommt man die *Sweets* für den *Governor? Wo findet man Noah?* Wie kommt man in den *Underground* (den Kanaldeckel hat er schon gefunden)? Wie bekommt man *Landrover* und *Hovercraft*? Hat das Dungeon im Nordwesten von Motavia eine Bedeutung? Ist es das verwunschene Verließ? Wo ist die *Flute*?

Ein Wesselinger hat die Fragen: Wie sind bei **KULT** die Räume *Die Quelle* und *In Gegenwart des Skorpion* zu bewältigen? Gibt's zu **GAUNTLET II** auf 16 Bit einen Cheat? (KULT haben wir in der wunderbaren Sonderausgabe Nr.7 nochmal, den Cheat haben, falls es ihn gibt, hoffentlich unsere Leser.) Bis dann!

Und wieder einer, der den *Submersible Aircraft Carrier* bei **INTERCEPTOR** versenken will... (Leute, das geht nicht!) Außerdem sucht er einen Cheat zu **DOGS OF WAR**.

Eine Frage von Peter Bergmann: Wo gibt's bei **HAMPSTEAD** die *Credit Card*? Wie bekommt man bei **ADVENTURE QUEST** den Schneemann vom Felsen los? Wie kommt man an Sphinx und Djinn vorbei?

Bei **FUTURE WARS** steht sich's vor einem Problem. Joachim Bartodziej versucht, in das Labor vorzudringen. Der Weg mittels der „kleinen Flagge", wie im Test beschrieben, funktioniert nicht. Wie geht's dann?

Lech Papier kommt bei **SPACE QUEST II** nicht mit dem *Killer beaver* zurecht. (Wir wissen zwar nicht genau, welches Monster der Biber ist, aber wir denken, es geht so: Man bläst im Wasser die Pfeife und schreibt vorsorglich den Satz *throw puzzle at beast* (ohne Return!). Nun taucht man ganz kurz auf und läßt den eingegebenen Satz gegen das Vieh los. Das müßte es hier gewesen sein.)

An EFASA aus Straubing: Stellt doch einfach Eure Fragen! Wir verschicken keine Lösungen (zuviel Aufwand)!

Benjamin Büsch fragt: Wie besiegt man bei **CHAMBERS OF SHAOLIN** den Drachen (Endgegner)? Wie kommt man bei **ASTERIX – OPERATION HINKELSTEIN** in das Römerlager? (Bei den CHAMBERS hilft nur Üben – es ist wirklich verdammt schwierig!)

Wie man bei **DEFENDER OF THE CROWN** auf dem C-64 vom Start wegkommt und wie man bei **FAST BREAK** (auch C-64) 3-Punkte-Würfe hinbekommt, möchte Markus Klaßen gern wissen.

Ein Unbekannter fragt, wie man bei **MAYDAY SQUAD** ins *Basement* gelangt und ob bei **EMMANUELLE** die Coffein-Tabletten etwas nutzen.

Mit **UNIVERS II** befaßt sich Herbert Gimmel. Wann ist der richtige Augenblick, den *Button* des *Nullifiers* (den Floyd einem gegeben hat) zu drücken? Wie kommt man an dem Officer vorbei, ohne erschossen zu wer den? Wen kann man im *Com munication Room* anrufen?

Eine Frage zu **LARRY II** vo Thorsten Klein: Wie schwing man sich über den Tümpel in Urwald? (Über den Bach im Ur wald kommt man ganz einfach Zuerst speichert man ab. Nu stellt man sich an die Felser sehr nahe an den Bach heran Man gibt *use vine* und drück wenn man sich „im Fluge" be findet, schnell *Space*, um der Befehl auch für die nächste Lia ne einzugeben. An der letzter Liane gibt man *release vine* und das war's.)

Zwei Fragen zu **IT CAME FROM THE DESERT** von Roge Speed: Wie kann man di Ameisenkönigin töten? Wie be kommt man einen Panzer **GREAT COURTS:** Wie kan man Stopbälle und Lobs spie len? (Gar nicht!)

Christoph Buss hängt be **BARD'S TALE II** fest, weil e nämlich im *Dark Domain* (4. Le vel) nicht durch die *Doubl Doors* gelangt. (Also, man stell sich vor die rechte Tür und läß den Barden Song Nr.7 singen dann hat man's schon ge schafft.)

Y's birgt noch immer ein paa Probleme. Uwe Seßler fragt sic dies: Wo ist das dritte Buc („Book of Dabby" & „Book c Haddah" (oder so) sind vorhar den)? Was kann man mit de „RODA-seed" anfangen?

Eine Frage noch zu **WONDEF BOY III** auf dem Sega: Wo finde man den letzten Drachen, de wenn man ihn besiegt, das Sa lamander-Kreuz freigibt?

Ronald Dürkler oder jeman ähnlichen Namens hängt be **KING'S QUEST I** am Namen de Gnoms fest. (Lösung hatten w in ASM Special Nr.5. Der Nam lautet *Ifnkovhgroghprm*.)

Und die Fragen von Captain S Wo sind Cheats zu diesen Spie len: **BIONIC COMMAND WEIRD DREAMS** und **LICEN CE TO KILL**. Na los, her damit

Und **FISH**: Welchen Befehl mu man im Führerhaus des *Van* (im *Jagged Warp*) eingeben, u den Dreck auf dem Fußbode zu bewegen? Eine Frage vo Sven Schwingschrift.

Tobias Gruss sucht nach wi vor ein paar Cheats. Das wäre **BLACK LAMP, HYPERDROM NETHERWORLD** und **ZYNAP** Wer was hat, möge es bitt schicken, oder es lassen od auch nicht!

... und ein paar Antworten

Die *Hovercraft*-Frage zu **PHANTASY STAR** (Ausgabe 1/90) findet hier nun ihre Beantwortung: In der Stadt *Cabasa* (liegt in einem kleinen Teich; kann nur unterirdisch betreten werden) auf *Motavia* fragt ein Bewohner, ob man weiß, was ein *Hovercraft* ist. Auf die Frage muß man mit *Yes* antworten! Nun geht's zurück nach *Palma* zur zerstörten Stadt hinter den Lava-Feldern. Hier sollte man schon einmal gewesen sein und den Roboter *Habsby* freigeschmolzen haben. Man geht nun in jede Hütte und *searcht*. In einer der Hütten findet man das heiße Gerät.

Albin Mayer

Kevin's Frage zu **ULTIMA V** (ebenfalls 1/90): So findet man die *Shard of Hatred*: Koordinaten: I'A„ I'A" C' (zumindest sah's so aus). Man erreicht sie, indem man durch die Dungeons *Wrong* oder *Covetous* in die Unterwelt und hier soweit wie möglich nach Südwesten geht. In dem von Wegen „eingekreisten" Gebirge (??) klettert man ein wenig. Ein schönes neues Jahr und kleine Ostern!

Thomas Joswig

Ebenfalls in der 1/90 war die Grazer Frage nach **GALDREGON'S DOMAIN**. Hier kommt die geflossene Antwort: Den Diamanten braucht man, um das Steinmonster in der Höhle zu bezwingen, aber auch nachher sollte man ihn vorsichtshalber behalten. Die Laterne braucht man nicht anzuzünden, da der Computer sie so behandelt, als brenne sie schon (sie leuchtet in den tiefen Dungeons). Die Falken in den Wäldern dienen nur der Verzierung. Auch der Falke bei der Priesterin im Tempel des Schlangengotts ist nur zum Bekämpfen da. Der Geist im Turm trägt nicht zum Spielverlauf bei. Ihm ist anscheinend nicht zu helfen. Im Gemach der Königstochter: Die Leute abmurksen, und den Knochen genau untersuchen. Das war's auch schon.

Martin Schott

Hier der Schnellschuß des Tages: **IMPOSSIBLE MISSION II** findet schließlich das Ende! Jedesmal wenn man in einem Turm eine Melodie gekriegt hat, geht man raus in den Gang und hört seine Melodiensammlung durch. Ist die neue Melodie bereits vorhanden, spult man einfach bis zu deren Anfang zurück, so daß die nächste Melodie im nächsten Turm die doppelte Melodie überspielt. Diese Prozedur wiederholt man in den Türmen solange, bis man sechs verschiedene Melodien hat (doppelte Melodien also immer gleich nach Erhalt überspielen!).
Hat man die sechs Melodien, kann man eine der Türen zwischen den Türmen benutzen, dadurch kommt man in die Kommandozentrale (Man sollte darauf achten, daß man genügend Pausen und Zeitbomben hat!).
Hier sollten beim erstenmal die Roboter nicht laufen. Man geht nach ganz oben, legt eine Zeitbombe, springt nach der Detonation durch das Loch, wählt das richtige Terminal (beim falschen ist man eben futsch) und freut sich über den Schluß.

Lord ACE

Das Haus von Hector Sams, wo isses? Hier isses! Die kleine Karte müßte die ganze Baustelle klären.

Hans-Peter Schmidt

Und nun wieder 1/90, die Frage zu **OOZE**: Der Pickel IST dort, wo die Lanze steht, nämlich in dem Durchgang nördlich der Halle. Man gibt *öffne Truhe* ein und tippt solange *nimm Pickel aus Truhe* ein, bis Ham ihn nimmt.

Martin Schott

Die wunderbare Antwort zum wunderbaren **STAR COMMAND**: Zur Prinzessin Versilda gelangt man durch das Schwarze Loch im Quadranten 23/6. Dieses schleudert das Raumschiff an die Koordinaten 30/19, wo man auf Planet Fünf im Sternensystem Zwei die Prinzessin findet. Da die Missionen aber von Spiel zu Spiel variieren, kann es sein, daß sie sich im „Zielgebiet" eines der anderen Schwarzen Löcher aufhält. Hier noch ein Codewort, das den „lesenden Spieler" (?) dauerhaft vor dem Strick bewahrt: THP.

Christian Pleßl

Einen Cheat zu **BATMAN – THE MOVIE** auf 16bit hatten wir schon. Jetzt kommt der Poke zur C-64-Fassung für den Sucher aus 1/90! Also, raus mit dem Cartridge, und rein den Poke: 4866,173 (UL).

Joswig Siewert

Jetzt noch Antworten zu den alten Programmen aus der 1/90.

SPIDERMAN: *Mysterio* braucht man sich nicht vom Hals zu schaffen, man muß sich lediglich an ihm vorbeitasten (nach N oder/und S). Die *bottle of formula* kennt man nicht, aber falls die (richtige) Formel für die Spinnwebsflüssigkeit damit gemeint ist, findet man diese im Portraitfoto im Penthouse.
COLOSSAL ADVENTURE: 1.) *Pyramid* nehmen, nach SW gehen und einfach *plover* rufen. 2.) Ums Drachentöten kommt man nicht herum. 3.) Der Teppich kann wahrscheinlich nicht fliegen.

Peter Bergmann

In der 12/89 hatten wir nochmal eine Frage zu **THE HOBBIT**. Die Antwort folgt: Um sich aus dem Goblin-Dungeon zu befreien, ist es nötig, die Hilfe von Thorin oder Gandalf in Anspruch zu nehmen. Im Kerker muß man auf einen der beiden warten und ihm *carry me* befehlen. Man läßt sich von ihm heraustragen und kann auch Gollum einen Besuch abstatten und den Unsichtbarkeitsring mitnehmen.
Zur Flucht aus dem Elfendungeon gibt es zwei Möglichkeiten:
1. Thorin und Gandalf begleiten den Spieler. Man tötet den Kellermeister, sperrt Thorin in ein Faß und läßt dieses von Gandalf durch die Luke in den Fluß werfen. Man springt hinterher, auf das Faß.
2. Man schmuggelt Thorin heimlich in ein Faß. Wenn der Kellermeister das Faß hinunterwirft, springt man ebenfalls.

Sano Maya Kumlehn

Zackzack kommt die Antwort auf die **DRUID II**-Frage der Ausgabe 1/90. Um nämlich in Acamantors Turm zu gelangen, muß die Münze aus dem Eislevel und das Horn aus dem Dunkellevel geholt werden. Anschließend wird auf dem Steg (der ins Wasser führt) das Horn benutzt. Kurze Zeit später kommt der Fährmann, welchem die Münze übergeben wird. Acamantor selbst befindet sich im 4. Stock des Turmes.

G & O

In Ausgabe 2/90 gab's die Frage nach dem Cheat zu **SHADOW OF THE BEAST**. Hier ist, zur Sicherheit und überhaupt, die Antwort und alles: Wenn das Titelbild erscheint, hält man den Feuerknopf und die linke Maustaste, bis man zum Diskettenwechsel aufgefordert wird. Jetzt hat man hoffentlich unendliche *Damage Points*.

Michael Anke

Und schnell vor Redaktionsschluß kommt die Antwort auf die **QUESTRON II**-Frage aus ASM 12/89: Um also an den *Wand of Power* zu kommen, müssen alle Schatztruhen im *Redstone Castle* geöffnet werden. Natürlich muß man dabei aufpassen, denn die Wächter sind gute Kämpfer. Man findet einige Schlüssel, mit deren Hilfe man die *Tomb Door* öffnen kann. Hat man's getan, nimmt man den ersten Weg nach unten, geht durch die Türe und öffnet die Truhe. So?

G & O

Und so wird bei **FISH** geschmiedet (1/90): *Put disc in crucible, hold crucible over fire with the tongs, pour the gold into the mould, w, ne.*

W. Fröde

...und so läuft die Sache mit dem Aktenschrank: *Set the lock (Codenr.). Hiernach wird der Tonkopf des Kassettenrekorders gereinigt (play headcleaner in the player).* Danach werden alle drei Kassetten abgespielt.

W. Fröde

EYE OF HORUS, die Karte! Sie kam von *K.B.* und *H.B.*

H = Amulett des Herzens
P = Amulett des Sam
T = Amulett der Stiegen
Ħ = Amulett der Leiter
G = Amulett des Geiers
F = Amulett des Frosches
A = Amulett des Auge des Horus
E = Amulett des Shen
L = Amulett der Seele
B = Amulett des Schlangenkopfes
W = Amulett der Schnalle
K = Amulett des Skarabaus
M = Amulett des Monat
C = Amulett des goldenen Halsbandes
N = Amulett der Nefer
D = Amulett des Tot

= Erstes Level
= Zweites Level
= Drittes Level
= Viertes level

⊗ = Eines der OSIRIS-Teile
= Schluessel

LOGOTRON

Eye of Horus

Hic et nunc (oder so) ein Tip mit Systemangabe zu **CHASE H.Q.**: Nach der Durchsage und dem Bild des Funkgerätes, genau in dem Moment, in dem sich der Bildschirm aufhellt, *Space* drücken, also den Turboboost aktivieren. Meistens boostet der Turbo einmal, ohne daß ein Boost verlorengeht. Und hier die Systemangabe. System: Amiga. *Jörg Bartz*

GRAND PRIX CIRCUIT (C-64, wahrscheinlich alle anderen Systeme auch): Ein einfacher Tip für alle Highscore-Hungerer. Bei der *Championship* sollte man, nachdem man die zweitletzte Strecke erfolgreich bewältigt hat, den Spielstand abspeichern. Von nun an kann man immer wieder auf diesen Spielstand zurückgreifen und muß nur eine (statt alle acht) Strecken absolvieren, um schnellstmöglich unter den besten Fahrern zu verweilen, oder so...

Brainbird

Einer kam aus der Wüste, ähnlich unserem Sheriff. Hier lösen wir schnell **IT CAME FROM THE DESERT**:

1. Tag: Answer door, talk to Biff, look at samples, measure samples, send samples to government lab.

2. Tag: Um ca. 10.00 Uhr klopf es an der Tür: Answer door, ask her in, offer help, let's go.
Beim Autowrack: investigate further (nun hat man Ameisensäure gefunden). Die Ameise die nun erscheint, muß durch Abschießen der beiden Fühler getötet werden.
Nun muß man die Ameisen so lange mit Handgranaten bombardieren, bis diese die Flucht ergreifen. Man besitzt nun auch ein Körperteil einer Ameise.

4. Tag: Um ca. 10.00 Uhr bekommt man das Testergebnis (der „samples") aus dem „government lab" zurück: look at result

6. Tag: Man fliegt mit dem Flugzeug zu Cook's Stud Farm (im Flugzeug befindet sich ein Geräuschaufzeichnungsgerät (auch „Tonband" genannt - Euer Uli)). Man dreht ein paar Runden über den Ameisen und fliegt zum Flughafen zurück. Man hat nun (na?) eine Aufzeichnung der Ameisenlaute.

7. Tag: Man fährt zu Cook's Stud Farm und macht einen Gipsabdruck der Ameisenspuren. Man fährt ins Labor und gibt alle Beweisstücke an Dr. Wells: show evidence.

8. Tag: Sobald das Labor öffnet holt man sich von dort den Laborbericht. Man fährt ins Labor des Bürgermeisters, zeigt ihm den Laborbericht und erhält von ihm die Verfügungsgewalt über die Armee.
Und jetzt ist es soweit! Man muß sich über die „Ore Plant" und Mine 2 zu Mine 1 durchschlagen, in deren Nähe sich das Ameisennest befindet. Das sollte man aber erst tun, wenn sich die Ameisen bei Mine 1 befinden.
Man geht nun also zum Nest aus dem nach kurzer Zeit eine Ameise herauskommt. Dabei öffnet sich zwangsläufig das Nest, und man kann sich in dessen Inneres begeben. Hier sucht man den Durchgang zur zweiten Ebene, wo man die Königin sucht. Bei ihr angekommen legt man die Bombe (Feuerknopf gedrückt halten). Hört man nun ein Klicken, ist die Bombe aktiviert, und man sollte sich zum Ausgang begeben.
Nun noch ein paar kurze Tips:
Autofahrt: Das Auto in der Mitte der Straße halten und Vollgas geben.
Schlaf: Mindestens sieben Stunden täglich!
Auch wenn die Bombe explodiert, bevor man aus dem Nest gelangt ist, hat man das Spiel gelöst.
Klein, aber oho!

Christian Estermeier

The Lost Lands of Maelbane

Pits of Blackmire
Lost Crag
Murkwater
Beggar's Cove
Marthane Tunnels
Ratville
Thorton Hollow
Deathspire Chasm

Legend of Blacksilver

SHOGUN

KOMPLETTLÖSUNG

Vorbemerkung

Um den Spielspaß nicht zu sehr zu mindern, beschränke ich mich darauf, die einzelnen Lösungsschritte zu beschreiben, ohne auf die interessante Geschichte einzugehen. Bei dieser Lösung sollte man in den Genuß aller Grafiken gelangen und die maximal erreichbare Punktzahl von 420 Punkten erreichen. Ich setze die jeweilige Punktzahl in Klammern, wobei der zweite Wert den Gesamtpunktstand darstellt.

SHOGUN ist ein Episodenadventure, das in 18 Teilen abläuft. Immer, wenn ich in meiner Lösungsbeschreibung warte, kann man auch etwas anderes tun.

Spielbeschreibung

1. Teil: Erasmus

Um nicht im Sturm zu kentern, wird zunächst das Steuer des Schiffes geradegestellt (*straighten the wheel*) (5/5). Ich gehe nach unten und zweimal nach achtern (*aft*) in die Kabine des Kapitäns. Hier öffne ich den Schreibtisch und die Schublade (5/10), nehme die Kanne und gebe dem durstigen Kapitän Wasser (5/15). Nun gehe ich nach vorn (*fore*) und nach backbord (*port*) in meine Kabine (*Pilot's Cabin*). Ich nehme die Schreibfeder, öffne den Schreibtisch (5/20), nehme den Schlüssel und schließe die Seetruhe auf. Ich öffne diese und lese beide Logbücher, meines und das geheime portugiesische (*rutter, secret rutter*). Dann schreibe ich in mein Logbuch (*write in your rutter with the quill*) (5/25). Ich lege die Logbücher wieder in die Kiste und gehe zweimal nach Steuerbord (*starboard*) in die Mates' Cabin, wo ich die Äpfel nehme (5/30) und diese esse (5/35). Nun geht's nach backbord und zweimal nach vorn (*Below Decks*). Ich betrachte die Mannschaft und schicke Vinck und Ginsel auf Wache (*Vinck, take the watch*).
Maetsukker will nicht recht auf Wache, also trete ich ihn (5/40). Nun über achtern und oben wieder auf Deck. Der Mann am Steuer schläft, und das Schiff befindet sich in einem kräftigen Sturm. Ich läute die Glocke (5/45) und betrachte das Riff, dem wir uns nähern. Im folgenden ist die genaue Abfolge der Eingaben absolut wichtig, um das Schiff durch das Riff zu steuern: *take the wheel – turn the wheel to port – straighten the wheel – wait* (fünfmal) *– crew, repair the foresails* (5/50) *– wait* (viermal) *– turn the wheel to starboard – turn the wheel to port – straighten the wheel – turn the wheel to port – turn the wheel to starboard – again – Vinck, help me – wait* (fünfmal) *– turn the wheel to port* (5/55). Nun geht es in die nächste Szene.

Balcony
Secret Redoubt
Private Quarters
Mariko's Quarters
Your Quarters
Outer Room
Winding Stairs
Outer Corridor
Audience Chamber
Inner Corridor
Servants' Quarters
Cellars

SHOGUN
Szene: Ninja

© Wolfgang Fröde

2. Teil: Anjiro

Zunächst esse ich, sehe mir das Kruzifix an und zeige der Frau das Tablett, woraufhin sie mir mehr zu essen bringt.

Ich stehe auf (*get off the quilt*) und esse erneut (*eat the food*) (5/60). Nun ziehe ich mich an (*wear the clothes*), öffne die Tür und entschuldige mich bei der Frau (*apologize to the woman*). Ich gehe nach Osten, ziehe die Stiefel an und gehe nochmals nach Osten. Ich warte, betrachte die Japaner, warte und kämpfe gegen die Männer (*fight the men*) (5/65). Ein junger Mann erscheint, den ich mir ansehe und dessen drei Fragen ich wie folgt beantworte:
1) I am English.
2) I am from Holland.
3) I am the leader (5/70).

Ich warte, gehe nach Osten und besteige das Boot. Hier nehme ich die Ruderblätter (*take the oars*) und rudere nach Osten (zweimal). An der Erasmus angelangt, klettere ich nach oben und gehe nach achtern (5/75).

3. Teil: Yabu

Bei der Befragung durch Yabu müssen folgende Antworten gegeben werden:
1) I am John Blackthorne.
2) I am from Holland.
3) I am the pilot.
4) I sailed the pass of Magellan (5/80).
Dann nehme ich das Kruzifix und zerbreche es (5/85).
Zum Schluß dieser Szene verbeuge ich mich vor Yabu (*bow to Yabu*).

4. Teil: Pit

In der Grube zunächst zweimal warten oder sich umsehen, dann einen Strohhalm ziehen. Nun gibt es zwei Möglichkeiten: Wenn es mich getroffen hat, warte ich, bis die Samurai kommen, wenn es Vinck trifft, hindere ich ihn daran, nach oben zu klettern (*stop Vinck; shake the ladder*) (5/90).
Die Samurai werden bekämpft (mehrmals) (5/95). Sobald sich die Falltür öffnet, klettere ich nach oben. Hier sage ich auf Japanisch „ja": „hai" (5/100) und lege mich hin (*lie down*), wie mi[r] befohlen wird (5/105). Danach stehe ich wieder auf, gehe nach Norden, ziehe die Stiefel aus und gebe sie Mura. Dann ziehe ich die Kleidung aus, gebe sie Mura und nehme ein wohlver[dientes] Bad (*take a bath; dann bathe*) (5/110).

5. Teil: Rodrigues

Nach dem Intermezzo finde ich mich am Hafen wieder; vor e[i]ner Galeere. Ich betrachte den alten Mann und betrete die Ga[-]leere (*enter the galley*). Ich seh[e] mich um und beantworte di[e] Frage, ob ich der Lotse bin, m[it] „ja" (*seaman, yes*). Auf die Frage, wo ich ausgebildet wurde, an[t]worte ich: *I trained at Trinit[y] House* (5/115). Um die Richtig[-]keit meiner Angaben zu bewe[i]sen, werde ich nach der geo[-]graphischen Breite von *The L[i]zard* in Cornwall gefragt. Di[e] Antwort heißt: *The latitude is 5[…] degrees north* (5/120).
Ich gebe Rodrigues einige In[-]formationen über die Erasmu[s] (*tell Rodrigues about the Era[s]mus*) (5/125), besteige da[s] Boot, betrachte Rodrigues un[d] dann die Bogenschützen. Nu[n] informiere ich Rodrigues übe[r]

die Bogenschützen (*tell Rodrigues about the archers*) (5/130). An der Erasmus angelangt, gehe ich nach oben, zweimal nach achtern und nach backbord.

6. Teil: Voyage to Osaka

Zunächst nehme ich den Ring, binde die Leine los (*untie the line*) und gehe nach vorn aufs Hauptdeck. Dann nehme ich das Dollbord (*gunwale*) (5/135), sage den Ruderern, daß sie die Riemen nehmen (*oarsmen, take the oars*) (5/140) und rudern sollen (*oarsmen, row*) (5/145). Ich gehe nach achtern, nehme das Steuer (*helm*) und drehe es zweimal nach steuerbord. Dann warte ich, nehme das Ruder (*oar*) und werfe es dem mit den Wellen kämpfenden Rodrigues zu (5/150). Ich warte, das Schiff bewegt sich von den Felsen weg, so daß ich den Anker werfen kann (*drop the anchor*) (5/155). Ich gehe nun wieder nach vorn, binde das Ruderboot los (*untie the skiff*) und klettere hinein (*enter the skiff*). Da dies nicht beim ersten Versuch klappt, probiere ich es erneut (5/160) und noch einmal, bis ich endlich im Boot bin. Ich rudere nach Osten und lande am Strand. Durch *„east“* verlasse ich das Boot und gehe dreimal nach Süden. Von hier aus schaue ich mir das Dorf an, das aber keine weitere Rolle spielt. Ich gehe nach Norden und sehe nach unten (*look down*) (5/165). Rodrigues hängt in einer Felsspalte fest. Ich versuche herunterzuklettern, werde aber von den Samurai zurückgehalten. Also bitte ich Yabu zu klettern (*Yabu, climb down*), was dieser auch tut, wobei er aber abstürzt. Ich nehme den Kimono, zerreiße ihn und binde die Streifen aneinander (*tie the strips*) (5/170). Die Samurai ahmen mich nach und stehen nur noch mit Lendentüchern (*loincloths*) bekleidet da. Da das Seil noch nicht lang genug ist, binde ich die Lendentücher am Seil fest (*tie the loincloths to the rope*) (5/175).
Ich suche die Klippe ab und finde einen Felsvorsprung (*search the cliff*) (5/180). Nun zeige ich diesen den Samurai (*show the ledge to the samurai*) (5/185), was es ermöglicht, daß Yabu und Rodrigues den Felsvorsprung erreichen. Ich lasse nun das Seil hinunter (*lower the rope*) und warte, bis die Szene zu Ende ist.

7. Teil: Toranaga

Nachdem ich mich verbeugt habe (*bow*), setze ich mich (5/190). Ich betrachte Toranaga, spreche Spanisch, zeige auf Alvito und sage „teki“ (5/195). Nun betrachte ich Alvito und bewege mich von der inneren Tür weg (move away from the inner door) (5/200). Jetzt betrachte ich noch Ishido.

8. Teil: Prison

Ich betrachte den Mann, trete ihn zweimal, nehme die Tasse und trete den Mann noch einmal (5/205). Nun esse ich den Haferschleim (*eat the gruel*) und warte zweimal. Ich betrachte dann den Europäer und spreche mit ihm Spanisch (*speak spanish to the priest*) (5/210). Wenn ich *„priest, who are you“* eingebe, erfahre ich seinen Namen: Domingo. Nun befrage ich Domingo über Toranaga, Japan und die Jesuiten. Dann bitte ich ihn, mir Japanisch beizubringen (Domingo, teach me Japanese) (5/215). Jetzt gebe ich solange „wait“ ein, bis die drei Tage des Lernens vorbei sind.
Im Gefängnishof betrachte ich den Beamten und schließe mich der Reihe an (*join the line*) (5/220). Ich warte einmal und ziehe dann die Kleidungsstücke an. Nun gehe ich zum Tor, betrachte den Samurai, warte dreimal und ducke mich, wenn der Bandit sein Schwert schwingt (*duck*) (5/225). Ich sehe mich um und begebe mich zum Schluß dieser Szene in die Sänfte (*get in the palanquin*) (5/230).

9. Teil: Mariko

Ich sage zur Begrüßung den japanischen Satz für „How are you?“: „konnichi wa“ (5/235). Auf die Frage, von wem ich Japanisch gelernt habe, antworte ich: „From Domingo“. Ich betrachte nun Mariko und frage sie nach dem Jungen (*ask Mariko about the boy*). Ich betrachte den Jungen und lächele ihn an (*smile at the boy*) (5/240). Zum Schluß betrachte ich Ishido und befrage Mariko über die Voraussage des Wahrsagers (*ask Mariko about the prediction*) (5/245).

10. Teil: Escape

Zunächst gehe ich nach Westen und betrete das Teehaus. Ich betrachte die verschleierte Gestalt, die sich als Toranaga herausstellt (*examine the figure*) (5/250). Mit „out“ verlasse ich das Teehaus, nehme die Sandalen, gehe nach Osten und betrachte Kiri (5/255). Nun warte ich, gehe zweimal nach Süden, verbeuge mich vor Ishido (*bow to Ishido*), singe und tanze (5/260). In der allgemeinen Konfusion kann ich nun die Schriftrolle nehmen (*take the parchment*) (5/265), die ich sofort Kiri gebe (5/270). Nun gehe ich dreimal nach Süden, halte an (*stop*), gehe erneut dreimal nach Süden (5/275), stehe auf (*get up*) und besteige Marikos Sänfte. Nun geht's nach Osten, und ich gelange in das Straßenlabyrinth von Osaka.
Hier muß man nun den Weg nach Osten zum Ausgang Richtung Hafen finden. Das Labyrinth wird bei jedem Versuch neu aufgebaut. Es ist aber nicht sehr schwer. Zwei Ereignisse erschweren den Weg:

1) Sobald wir mit Pfeilen angegriffen werden, verstecke ich mich hinter der Sänfte (*hide behind the litter*). Dann ziehe ich Mariko ebenfalls hinter die Sänfte (*pull Mariko behind the litter*) (5/280). Nun warte ich dreimal, und wenn der Bote kommt, halte ich ihn auf (*stop the messenger*). Dies muß ich zweimal tun! (5/285). Jetzt warte ich zweimal und kann meinen Weg im Labyrinth fortsetzen.

2) Bevor man das Labyrinth verläßt, sollte man die Schutzgarde finden (ein bräunlicher Fleck auf einem Feld im Labyrinth, auf das man einfach geht) (5/290).

Im Hafen angelangt, beantworte ich die Frage mit „yes“, folge Mariko, warte und betrete die Galeere (*board the galley*). Auf die Frage, ob das Schiff in Ordnung sei, antworte ich „No“. Ich helfe Mariko (5/295), sage das japanische Wort für Wasser „Mizu“ (5/300), warte und werfe das Messer dem Anführer entgegen (*throw the knife at the gray leader*) (5/305). Da ich nun angegriffen werde, ducke ich mich (*duck*), nehme das kleine Messer und werfe es auf den Angreifer (*throw the small knife at the gray*) (5/310). Nun warte ich einmal, und die Szene ist geschafft.

11. Teil: Earthquake

Ich warte zweimal, gehe nach Westen, greife nach Toranaga (5/315) und betrachte den Riß, der durch das Erdbeben entstanden ist. Ich klettere nach unten (*down*) und hebe Mariko nach oben (*lift Mariko up*) (5/320). Nun einfach nach oben (*up*), nochmals den Riß angesehen und – um volle Punktzahl zu bekommen – hineingepxxx (*piss in the fissure*) (5/325)! Nun gebe ich Toranaga noch die Schwerter (*give Toranaga the swords*) (5/330), warte einmal und erreiche die nächste Szene.

12. Teil: Journey to Yedo

Um die Badeszene mit Mariko zu genießen, ziehe ich mich aus (*take clothes off*), lege den Kimono, die Sandalen und die Socken ab und reinige mich (*clean myself*). Dann steige ich in die Wanne, betrachte Mariko (!) und bitte sie, mich zu baden (*Mariko, bathe me*) (5/335).
Ich finde mich nun in meinem Zimmer wieder, nehme das Wörterbuch und warte, bis Yoshinaka in mein Zimmer kommt und dieses wieder verläßt (etwa 12mal warten). Nun gehe ich nach Osten und warte, bis Yoshinaka in sein Zimmer geht. Zur Not gehe ich zwischenzeitlich noch einmal in mein Zimmer zurück. Um zu Mariko zu gelangen, gehe ich von meinem Zimmer aus nach Osten, Norden und Westen. Bei Mariko darf ich mich nicht zu lange aufhalten, weil ich sonst bei ihr erwischt werde. Ich versuche aber nicht, sie zu küssen (5/340). Nun schnell über Osten, Süden und Westen in mein Zimmer zurück (5/345).

13. Teil: Ochiba

In dieser Szene überprüfe ich zunächst die Schwerter (*check the swords*) (5/350). Dann betrachte ich Ochiba, verbeuge mich vor ihr und begrüße sie (*greet Ochiba*). Wenn sie mich fragt, ob ich ihre Sprache spreche, antworte ich „yes“. Als Zeichen der Höflichkeit gebe ich Ochiba die Kamelie (*give the camellia to Ochiba*) (5/355). Ich warte und entgegne auf den Vorwurf Ishidos, ich sei verrückt, daß ich ein Samurai bin (*Ishido, I'm a samurai*) (5/360). Nun warte ich viermal bis zum Ende der Szene.

14. Teil: Departure

Ich warte und töte Yamazaki. Da dies nicht im ersten Versuch klappt, gibt man: *„kill Yamazaki“*, und dann solange *„again“* ein, bis er tot ist (5/365). Nun dreimal warten und in die nächste Szene.

15. Teil: Seppuku

Ich betrete das Gartenhaus, küsse Mariko, verlasse das Haus, nehme die Sandalen, gehe nach Osten, dann nach Süden und warte sechsmal, bis Mariko sich nicht mehr ohne Hilfe fortbewegen kann. Nun helfe ich ihr (*carry Mariko*) (5/370).

16. Teil: Ninja (siehe Karte)

Ich gehe hinaus (*out*) und befrage Yabu über den Plan (*ask Yabu about the plan*) (5/375). Wenn er mich fragt, ob ich ihn verstanden habe, antworte ich „*no*". Nun folge ich Yabu solange, bis er im Keller angekommen ist (*follow Yabu – dann* fünfmal *again*). Hier warte ich (5/380) und verstecke mich dann (*hide*) (5/385). Nachdem ich beobachtet habe, wie Yabu die Ninjas durch die Geheimtür hereingelassen hat, befinde ich mich automatisch wieder im „*Outer Room*". Ich gehe nach Norden und beantworte die Frage, ob ich Yabu nach dem Plan gefragt habe, mit „*yes*".

Die nächste Frage, ob Yabu uns hintergeht, beantworte ich ebenfalls mit „*yes*". Nun gehe ich nach Osten in mein Zimmer, nehme das Pulverhorn und das Schwert an mich und gehe nach Westen zurück. Nun betrete ich die „*Private Quarters*" (*enter the private quarters*), betrachte Lady Etsu und da ich den lauten Ruf „*Ninja*" höre, betrete ich wieder Marikos Zimmer (*enter Mariko's quarters*). Ich warte und gehe ins „*Audience Chamber*". Aus der Geheimtür erscheint eine dunkle Gestalt, der weitere folgen. Ich erschieße die Gestalt (*shoot the figure*) (5/390), lade meine Pistole nach (*load the pistol*), was einige Züge dauert und fordere Mariko auf, mir zu folgen (*Mariko, follow me*) (5/395). Nun gehe ich nach Osten und verriegele die Tür (*bolt the iron-barred door*). Nun dreimal nach Norden in die „*Secret Redoubt*". Den heraneilenden Ninja erschieße ich, dann schließe ich die Geheimtür (*close the secret door*), schließe den ersten Riegel (*close the bolt*) und mit zweimal „*again*" die beiden anderen Riegel. Nun muß alles schnell gehen. Da die Tür zum Balkon klemmt, benutze ich die Pistole (*hit the bottom catch with the pistol – again – hit the top catch with the pistol – again*). Nun kann ich die Balkontür öffnen und nach Norden auf den Balkon gehen und somit der gewaltigen Explosion entkommen. Wenn diese vorbei ist, gehe ich nach Süden zurück und finde Mariko, die im Sterben liegt. Als frommer Mensch segne ich sie (*bless Mariko*) (5/400). Nun warte ich viermal bis zum Ende der Szene.

17. Teil: Yokohama

Ich warte viermal und helfe Vinck (*pick Vinck up*) (5/405).

18. Teil: Aftermath

Zunächst öffne ich die Schriftrolle und lese sie (5/410). Dann bitte ich Toranaga, ein Schiff zu bauen (*Toranaga, build a ship*). Dann warte ich einmal und antworte auf Toranagas Frage, ob sich Yabu loyal verhalten hat: „*Toranaga, Yabu betrayed you*". Er fragt mich, was Yabu getan hat, worauf ich antworte: „*Toranaga, Yabu let in the ninja*" (5/415). Als letzten Beweis für Yabus Verrat bittet er mich, ihm zu sagen, was Yabu den Ninja gesagt hat: „*Toranaga, I am Kasigi Yabu*" (5/420). Nun noch zweimal warten, und das Spiel ist mit voller Punktzahl geschafft.

Viel Spaß beim Nachspielen und beim Lesen der kompletten Geschichte wünscht

Wolfgang Fröde

INDIANA JONES III

Punkteliste
Um die maximale Punktzahl von 800 Punkten zu erreichen, muß man an den Stellen, an denen es mehrere Lösungsmöglichkeiten gibt, den Spielstand absaven, den ersten Lösungsweg nehmen, den alten Spielstand laden und dann den zweiten Lösungsweg nehmen. Die Punktzahl in der rechten oberen Ecke erhöht sich nach jeder zum ersten Mal geschafften Lösung auf maximal 800. Für die Sequenzen, für die es mehrere Lösungen gibt, verwende ich die Buchstaben a), b), usw.

a) An den Studenten vorbei, indem man sie beruhigt (3. Dialog): (5)
b) An den Studenten vorbei, indem man ihnen den neuen Geologieprofessor empfiehlt (10)

Eintritt in die Katakomben von Venedig (10)

Den See in den Katakomben entleeren (5)

An den Statuen vorbeikommen (5)

Die Xylophon-Tür öffnen (5)

Den Schild des toten Ritters betrachten (5)

a) Den Butler niederschlagen (1)
b) Mit Dialog am Butler vorbei (5)

a) Den betrunkenen Wächter niederschlagen (1)
b) Mit Dialog (2)

a) 1. Wächter im Erdgeschoß niederschlagen (3)
b) Mit Dialog (5)

a) 2. Wächter im Erdgeschoß niederschlagen (3)
b) Mit Dialog (5)

a) 1. Wächter/1. Etage niederschlagen (3)
b) Mit Dialog (5)

a) Wächter vor Treppe zum 2. Stock niederschlagen (5)
b) Mit Dialog (8)

a) Wächter/1. Etage im Zimmer neben Truhe niederschlagen (5)
b) Mit Dialog (8)

a) Wächter/1. Etage im Zimmer mit Fenster niederschlagen (5)
b) Mit Dialog (8)

a) Wächter im Raum mit Alarmanlage niederschlagen (10)
b) Mit Buch „Mein Kampf" (15)

a) Wächter nach Treppe zum 2. Stock niederschlagen (5)
b) Mit Dialog (8)

Biff den gefüllten Pokal geben (15)

a) Letzten Wächter/2. Etage niederschlagen (5)
b) Mit Dialog (8)

Gewölbe im Gemäldezimmer öffnen (10)

Alarmanlage außer Gefecht setzen (25)

Losen Ziegelstein nach außen drücken (5)

Henrys Tür öffnen (5)
Vogel das falsche Gralstagebuch geben (30)

Sich von der Fesselung an die Stühle befreien (15)

Henry unbemerkt aus der Burg bringen (25)

a) Hitler zu schlagen versuchen (100)
b) Hitler „Mein Kampf" zur Unterschrift geben (100)
c) Hitler den Paß zur Unterschrift geben (40)

Zeppelinfahrkarten stehlen (5)

Das Flugzeug starten (10)

Den Fahrkartenkontrolleur im Zeppelin niederschlagen (10)

Im Zeppelin kurze Zeit fliegen (5)

Im Zeppelin eine mittlere Zeitdauer fliegen (5) (Radio zerstören, sich erwischen lassen)

Im Zeppelin so lange wie nötig fliegen (5) (Radio zerstören, sich nicht erwischen lassen)

Sechs feindliche Flugzeuge auf einmal abschießen (5)

12 feindliche Flugzeuge auf einmal abschießen (5)

18 feindliche Flugzeuge auf einmal abschießen (5)

a) 8 Kontrollposten niederschlagen (je 4 Pkte.) (32)
b) Mit Dialog bzw. Bestechung je (5) Pkte.) (40)
(Nacheinander erst niederschlagen, dann Spielstand laden, dann Dialog bzw. Bestechung)

Die erste Gralsprobe bestehen (20)

Die zweite Gralsprobe bestehen (20)

Die dritte Gralsprobe bestehen (20)

Den Gral zu Henry bringen (30)

a) Den Tempel verlassen/Gral in der Bodenspalte (50)
b) Gral aus der Spalte holen und dem Ritter geben (75)
c) Gral nehmen, bevor Elsa ihn nimmt und den Gral dem Ritter geben (100)

Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht *Wolfgang Fröde*

B.T. II

Der vorletzte Beutezug vor der langersehnten Neuschöpfung des Schicksalsstabes führt die vor Kraft strotzende „Bard's Tale II"-Party in die düstere Gruft mit dem verheißungsvollen und einfallsreichen Namen „Grey Crypt". Diese befindet sich in der Wildnis, besteht aus zwei Ebenen und kann mit der gesamten Party angegangen werden.

Die große Besonderheit dieses Dungeons ist die unangenehme Tatsache, daß man im gesamten Dungeon (beinahe) jeglicher Zaubersprüche entmächtigt ist. Die einzige Ausnahme ist der „SCSI"-Spruch, der für die Orientierung der Party im Ganggewirr des Dungeons unerläßlich ist. Der „Evil Lord" der „Grey Crypt" ist diesmal ein Feuerwesen, nämlich ein „Vampire Dragon", auf den die Party im zweiten Level stößt, aber alles zu seiner Zeit. Gleich in der Eingangshalle des Dungeons darf der erfahrene Spieler ein furchtbar schweres Rätsel lösen, wenn er Zutritt zu den dahinterliegenden Räumen erlangen will. (Kleiner Tip: Mir GRAUt's (in Englisch)) Nach dieser geistigen Schwerstarbeit gilt es dann im ersten Level, die Sphynx ausfindig zu machen und eine der zwei akzeptierten Antworten auf eine nette Frage zu geben. Bei der Eingabe von „WIZE ONE" (oder vielleicht WISE ONE ?) erscheint bei (18/00) eine Treppe zum nächsten Level, bei „DEATH SWORD" wird der Ausgang wieder zugänglich. Mehr ist zu diesem Level nicht zu sagen. Der zweite Level zeichnet sich dann durch eine etwas unübersichtliche Raumanordnung aus. Weitere Spezialitäten hat auch er nicht zu bieten, wenn man mal von dem zu besiegenden „Vampire Dragon" und der sechsten „Death-Snare" absieht. Die Todesfalle ist über ein Teleportfeld bei (06/00) zu erreichen, welches nach der Eliminierung des besagten Drachen zugänglich wird.

Grey Crypt (Level 1): *1.) The eerie silence of the crypt lies all around you. This is a place which drains all magic from the air around you, and all will from your mortal forms.*
2.) On the wall is scrawled this message: To continue is to cut off all hope of life!
3.) A magic mouth on the wall speaks: „Hear this mortals: The Sphynx asks a riddle with two answers, one which allows to release, and one which brings you closer to the snare."
4.) On the wall is etched: Be not bold-it's twice foretold.
5.) A voice says: „Past days of wisdom's early reign, past years of fire, wrath and pain, a passage down you've yet to gain."
6.) A voice says: „You sell your steel past down and drift, yet secret is the ancient gift to offer up a blessed lift."
7.) Ask the wise of DESTINY STONE!
8.) There are some bleached bones here.
9.) A Sphynx stands before you, and says: „Two answers here I will accept; each is a creature of the crypt. Name it!"

Grey Crypt (Level 2): *1.) On the wall is etched: Be not bereft first try lower left!*
2.) Soon .... the Zen Master!
3.) A sign reads: The Tomb of the Vampire Dragon--Adventurers beware!
4.) Kampf mit dem *Vampire Dragon*
5.) On the wall is written this message: The Snare is a calculated sequence; learn it quickly, or perish!
6.) A voice whispers: „Past the tomb lies the true Snare!"
7.) On the wall is a message, written in blood: Wherein wisdom lies, as the clock ticks, doorways to success can be uncovered.
8.) A voice says: „A central annoyance is fixable. Death-Snare 6:
9.) Snare 6: A voice says: „Prepare for your death, oh mortal fools. The sixth Snare will beat you and few are those who have ever solved its twisted pattern "
10.) A mage in a blue robe appears and says: „A sequence lost must now be found--with that I think I'll see you round!"
11.) A mage in a grey robe appears and says: „The game you thrice must then commit, and now I'll see you in a bit!"
12.) Mouth 3
13.) Mouth 1
14.) Mouth 2
15.) Mouth 4 (Hier ist das Segment nach der Lösung des Rätsels). **Lösung:** Um das Rätsel dieser Snare zu lösen, muß man den blauen und den grauen Magier sowie die vier magischen Münder in einer ganz bestimmten Reihenfolge aufsuchen. Nachdem man die Snare über einen Teleport bei (08/11) betreten hat, sollte man zuerst zum grauen Magier bei (04/21) gehen. Um die Darstellung der weiteren Vorgehensweise etwas zu verkürzen, werde ich mich jetzt darauf beschränken, nur noch die den Orten zugeordneten Ziffern zu erwähnen: Somit ergibt sich die Reihenfolge 11/13/10/14/11/12/10/15. Der ganze Durchgang muß dreimal wiederholt werden, bis man dann nach der dritten Ankunft beim vierten magischen Mund das Segment Nummer 6 bekommt und zur Treppe zum ersten Level teleportiert wird. Der Rest dürfte wohl allen klar sein.

Übrigens: Bei Benutzung des Segmentes wird der Allheilspruch *HEAL ALL* ausgelöst.

Peter Bachmann

GREY CRY PT (1)

Teleports:
(05/03) -> (13/03);
(13/16) -> (05/16);
(15/21) -> (11/21)

GREY CRY PT (2)

Teleports:
(08/12) -> (00/20);
(00/12) -> (08/20);
(06/00) -> (08/11)

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Uli

OLDIE IM MÄRZ

MacAdam bumpt wieder!

Es ist doch jeden Monat „the same procedure", irgendjemand muß ins überfüllte Archiv, um einen Oldie aus der Versenkung zu holen. Diesmal hat man mich dazu auserkoren. Bei meiner Suche nach dem verstaubten Programm habe ich viele alte Bekannte wiedergesehen, doch meine Favoriten waren schon alle vergriffen. Ein Spiel stach allerdings besonders aus dem Haufen der pensionierten Games hervor: MACADAM BUMPER. Beim BUMPER handelt es sich um die Versoftung eines Flipperautomaten. Zuerst erschien das Game im Sommer 1986 für den Spectrum und den Schneider. Erst Mitte 1987 brachte die französische Company ERE INFORMATIQUE dann die ST-Fassung raus. Kurze Zeit später, Anfang 1988, folgte die Umsetzung für alle PC-Kompatiblen.

Programm: Macadam Bumper, **System:** Spectrum, Schneider, Atari ST, IBM PC, **Preis:** 8bit-Kassette (ca. 35 Mark), 8bit-Disc (ca. 47 Mark), 16bit (ca. 80 DM), **Hersteller:** PSS, England (Spectrum), ERE Informatique (Schneider, ST, PC), **Muster von:** Hersteller, [7], [15], [21].

So'n Flipper ist schon ein schönes Gerät, alles rattert und klingelt, man kann seine Wut so herrlich an solchen Teilen auslassen. Auch im Zeitalter der CD-Rom-Spiele ist der Flipper immer noch eines der beliebtesten Geräte aus der Spielhalle. Vor **PSS/ERE INFORMATIQUE** versuchten sich schon einige andere namhafte Firmen an der Computerisierung eines Flippers. Dabei stellte sich heraus, daß dieses Thema eigentlich gar nicht auf Diskette gebracht werden kann, denn das Gefühl, was ein Flipper vermittelt, kann auch der beste Compi nicht erreichen.

Es fehlt halt die Mechanik. Doch: Wenden wir uns dem **MACADAM BUMPER** zu. Dieses Game enthält ein Feature, das von keinem mechanischen Flipper geboten werden kann.

Der MACADAM BUMPER stellt dem User nämlich ein Construction Kit zur Verfügung, mit dessen Hilfe jedermann ohne große Mühe seinen „höchst persönlichen" Flipper erstellen kann. Selbstverständlich bietet die englisch/französische Coproduktion einen vorgegebenen Flipper (der übrigens auch nach Belieben verändert werden kann).

Um das Spielgeschehen besonders „realistisch" zu gestalten, hat man einen Münzeinwurf simuliert. Mit T… ste „C" (auf 8bit) oder mitte… Mausklick auf das dafür vorg… sehene Icon (auf 16bit), wi… man die Coins in den Schl… Anschließend geht's au… schon los – fünf Kugeln steh… zum Einsatz bereit. Gesteu… wird mit dem Keyboard (auf… und 16bit). Witzig ist die „Kn… tritt-Taste". Hat sich eine Kug… mal verhakt, kann man mit d… Space-Taste gegen den Flipp… treten. Doch aufgepaßt, „tille… kann das Gerät ebenfalls.

Leider stellt ein Flipper-F… bald fest, daß die Comput… Flipperei ziemlich schnell e… tönig wird. Fairerweise muß … dieser Stelle erwähnt werde… daß Flipper nicht gerade z… Umsetzung auf die heimisch… Screens geeignet sind.

Zwischen den einzelnen V… sionen gibt es – von den s… stembedingten einmal abges… hen – kaum Unterschiede. G… fisch und soundmäßig stic… keine Fassung aus der Mas… der Software hervor. Motivi… war ich allerdings nur für se… kurze Zeit, weshalb ich d… Preis/Leistungs-Note au… runterdrücke, denn bewer… wird das Programm nach de… heutigen Standard. Bis de… nächst. Und Tschüß...

TORSTEN OPPERMAN…

	8bit/16bi…
Grafik	7/…
Sound	pieps/ tüü…
Spielablauf	flip i…
Motivation	…
Preis/Leistung	6/…

Wer ordentlich punkten will, sollte nach rechts schauen; nicht nach links! (Spektrum)

Suche Software

C 64: Suche Software, z.B. Oil Imperium, Fugger sowie Tennis, Eishockey, Soccer usw. Listen + Preisvorstellung an: I.Wecker, Barlskamp z, 2 HH-53

Suche Spiele für das Sega Master System: Rastan, Vigilante, Wonderboy I und III, California Games. Preis VS. Sebastian Lampert, Gustav-Radbruchstr. 5, 4950 Minden.

Hi guys!!! We're always searching for hottest Amiga-stuff!! You too?? ok!!! Write to: The one and only, Magic Soft, Postf. 2263, 4840 Rheda-WD!!!!! Our stuff is not older then 1 week!

Hey guys! First Edition is watching for hot soundtracker, music, demo-intromaker, cruncher, spritemaker, bootmaker ...Send infos to: Postfach 1215, 3079 Uchte*Hey firestunt!!! *only AMIGA*

Suche Amiga-Soft, billigst. M. Wachter, Im Solch 15, 6689 Merchweiler.

Suche Tauschpartner für C-64. Habe neueste Spiele. Schreibt an: Michael Sulzenbacher, Andreas-Hofer-Str. 5, 9900 Lienz/Osttirol A u s t r i a

Suche dringend für C64 Disk Footballmanager I !!! Angebote bitte an: Schueler Roland, Torstr. 19, 7860 Schopfheim oder Tel 07622/63324

Nintendo - Kaufe gebr. Nintende-Module - Zahle gut - Nur europ. Version! Peter Skodawessely, Sambergerstr. 4, 8070 Ingolstadt.

Suche für C64 (Disk) R-Type, Weird Dreams, Bomber, Blood Money, Bloodwych, Pool of Radiance. Mindestgebot erhält Zuschlag. Angebote an: Torsten Henze, Höllenweg 1, 2091 Garstedt.

Hallo C-64 Freaks!! Meine Floppy geht zugrunde, immer die alten gleichen Scheißgames +++ Suche nur brandneue Spiele (keinen alten Mist). Also Freunde schickt mir Eure Listen voller hot Soft ++ Werner Mundt, Christiansgang 17, 2398 Harrislee xxx Hau rein.

Suche für C-64 das Strategiespiel Crusade in Europe (Disk)! von Microprose. Matthias Glingener, Bremcke 38, 5970 Plettenberg.

Kaufe Original PC-Spiele z.b. Ufo, Budokan, Their finest hour usw. K. Moch, Tel.0941/62816

Suche Top-Games für den Amiga -billig- Schickt Eure Listen an; Lars Simonsen, Erich-Ziegel-Ring 43, 2000 Hamburg 60

****C64,C64**!!!** Suche Games: Stormlord, Fish, Guild of Thieves, Ooze, Lords of T.R.S., Great Courts, Sim City; Tel.: 0231/521480; ab 14.30 (nach Ronny fragen)

Suche Originale für den Amiga, Liste und Angebote an Postfach 12, 7566 Weisenbach

***** C-64 Disk ***** Suche Programm zum Umstellen der Datassette und Last Ninja 2-Packungsbeilagen z.B. Maske, Shuriken (Meine Packung war ne Niete) Tel. 09283/9912 Stefan

****C-64**** Suche Original-Software für C-64!!! Nur Disc! Schickt was Ihr habt! Biete pro Game 5 DM. (Auch defektes.) Schickt an: Niko Wehrle, Hoffmannstr. 10, 4048 Grevenbroich 5. Geld kommt spätestens 1 Woche nach der Ankunft! 100%! Bye, bye, your Niko

Amiga-Austria-Amiga: Ich suche neuesten Stuff + Tauschpartner für Amiga. So, if ya wanna get contact with me, Listen + Preis von: Christoph Maschler, Oberdorf 10, A-6511 Zams!!!

Suche Strategiespiele für Amiga-C64. Listen und Angebote an: T. Ruppert, Hardeweg 55, 3320 Salzgitter 21, Besonders deutsche Handbücher für Panzer Strike und Empire u.a.

Hilfe, suche von SSI "Fighter Command" und ähnliche Spiele für C-64, 8597 Wiesau, Postfach 1231

CH AMIGA CH Suche neuste Soft! Info an: Ralph d'Heureuse, Rebenstr. 19, 9529 Zuzwil CH, 100% Antwort!! Bye-The Grail

Suche für ATARI ST das Spiel "ARCTICFOX" Tel. 0431/91978

Atari ST suche oder tausche neueste Soft (auch PD) meldet Euch unter der Nummer 08102/5327 (Robert verlangen) ab 15.30

Auxhe "F16 Falcon"!! Nur Original! Zahle bis zu 40,-! Mit Anleitung u. Verpakkung!! *ST*ST*ST*ST*ST*Atari!! schnell! Ruf an Tel: 089/8506125! Frank!

Suche dringend!! WWF Wrestling (C64) mit d. Kampf Hogan VS Savage (auch Zusatzdisks m. anderen Kämpfen!) Preisvorstellungen an Carsten Gredigk, Wiesenstr. 46, 8952 Marktoberdorf

Suche billige Amiga-Soft!! Brauche unbedingt: Indy 3 (Adv). Schickt bitte viele Listen zu:
Marc Langbein, Goethestr. 32 a, 2085 Quickborn

Suche Software für Amiga 500!!! Schickt Eure Listen mit Preisangabe (Prg + Disk) an:
Kleischmantat -"RACER", Borsigstr. 12, 7913 Senden!!!

Biete Software

AMIGA SOURCE-CODES: 1 Disk costs : 10 DM incl., Disk, Postage. Write to: Erich Selmos, Moritzstr. 67, 4330 Mülheim/Ruhr! Contact me for Demos too! -No cracks!-

ACHTUNG Rennbahn- u. Sportsimulationsfans! Der Nachfolger von Traber-Simulator Plus ist da! Steig'mit TRABERCHAMPION selbst in den Sulky und hole mit Deinem eigenen Pferd das BAYRISCHE, DEUTSCHE o. Weltchampionat (Natürlich mit ewiger Bestenliste)! Schicke einfach eine Disk + 12 DM + 3 DM f. Rückporto an: Stephan Bauer/ Rückertstr. 47/ 8440 Straubing// Wer noch Traber-Simulator haben will (12 Rennen/alle Wettmöglichk. u.v.m.): 3 Disks + 10 DM + 3 DM Rückp.// Nur C-64 !! Nur C-64

Achtung Amiga + 64 News Ruf doch mal an. Tel. 02779/1459

Umsonst! gibt es bei mir leider nichts aber super Soft- u. Hardware (Original) zu super günstigen Preisen. Liste für 3 DM bei T. Schenken, PF 1153, 562 Velbert 1. Solange der Vorrat reicht.

AMIGA Verkaufe meine Pornosammlung 20 DM + 0 Disks oder 15 DM + 3 Disks (cash or cheque). Lieferung absolut diskret nur an Erwachsene mit Altersangabe. Postfach 1242, 4418 Nordwalde.

C-64-Originale-Disks! Biete Börsenfieber 35,- Oil Imperium 27,- Jagd auf Roter Oktober 20,- Spyrs Spy II 15,- Alle Games in Originalverpackung und Anleitung. Schreibt an Sven Wunder, Am Plan 26, 8649 KC-Friesen

Du bist aus Österreich? Du hast Interesse an superbilliger Amiga-Software? Du hast wenig Geld? Ok! Dann bist Du bei mir richtig! Am besten Du rufst noch heute an 02172/2343 !!!

AMIGA*AUSTRIA***AMIGA** Verkaufe neuesten Stuff zu Schleuderpreisen!!! Interesse??? Schreib an Egger Günter, Lindenhammerg. 12, A-9170 Ferlach - 100% Antwort! See ya!

Verk.Amiga-Orig.: Xenon 2 37 DM, Falcon F16 dt. 40 DM, Populous dt 37 DM, Universal Milit.Sim. 25 DM, Kick-Off 25 DM, R-Type 25 DM, Microp. Soccer 37 DM, P. Walther, Rotebühlstr. 176, 7000 Stuttgart

Verkaufe für PC Ultima 5 und die Ultima Trilogy. Einzeln 60,- DM zusammen 100 DM. Call: 02241/316439

Verk. für A500: Speedball, B. Manager, Toobin, Kick Off + Expansion für je 400 DM. Tel.: 0931/733345 (Christoph verlangen) von 18-20 Uhr.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The ELITE, Postfach 532, A-1100 Wien or Postfach 235, A-1051 Wien.

Verkaufe für C64 (Originale, Disk) Apollo 18; The Train; Neuromancer; C. Ugh Lympics; Killed u. Dead; Danger Freak; Airline; Three Stooges. Nur komplett VB 150 DM 02275/1470 (Thomas)

The best Soft for your Amiga, C-64, Atari umd MS-Dos Rechner. Liste auf 2 Disc gegen 5,- DM. Schreibt an Jürgen Klein, Postfach 1151, 5067 Kürten. Gruß an alle Computerfreaks. Emulatorkabel Amiga-64er mit Software 30,-DM, Antivirusdisc Amiga 5,-.

C-64 Originale (Disk): 10 Mega Games, Western Games, Thundercats für je 30,- DM. Tel. 07021/51598.

Verkaufe Amiga Originale mit dt. Anleitung und Verpackung: Shadow of the Beast (50DM), Castle Warrior und thunder Blade (zus.50DM), Tel.: 02304/81415 (Ralf. Erster Anrufer erhält gratis eine "Sega Game Musik" LP !!!

Superprogramme für IBM-komp. (Herk.-VGA) bereits ab 1,-DM je Disk (PD/Shareware). Info gegen 1,-DM von J. Gebhardt, Schulstr. 6, 8585 Speichersdorf.

Schweiz*C-64***Schweiz** Habe allerneueste Software (3 Days) Tel: 056/22'06'41 oder schreibe an: Pascal Bühler, Mooshalde 2, 5424 Unterehrendingen ---Schweiz---

Verkaufe für Amiga 500 (512K) Sim-City (dt.) und Stadt der Löwen. Helgo Mayrberger, Plate 55, 3130 Lüchow 7.

CONTACT - macht

aktuell---Amiga---aktuell Biete die neueste Software. Hot--Hot. 100% und schneller Service. Ruf durch ab 18-21 h. 05731/92900 Torsten.

Biete PD-Software für den C-64. Listen gegen 2 DM in Briefmarken bei: Peter Kösling, Morungenweg 22, 4300 Essen 14.

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga-Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-11162 Wien. Ab Februar 1990 auch Atari ST Soft. Broschüre gratis! anfordern.

Indiana Jones III -Super Grafik-Adventure komplett in deutsch für PC-XT/AT 6-5,25 Zoll Disketten mit Anleitung für nur 55,- DM Ruft an! Originalsoftware!! Tel.: 07222/35240.

You are looking for the best and cheapest stuff + hardware on C-64? Then you'd better contact me fast! Send disks and lists to: T.O.A., Postfach 80, A-3300 Amstetten, Austria!!

C-64: Schickt 20 DM (incl. Rückporto) und Ihr bekommt 10 beidseitig bespielte Disks mit PD-Soft aus allen Bereichen. Nur bei: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf.

Biete günstige PD-Software! Probediskette gegen 2 DM in Briefmarken bei: Peter Kösling, Morungenweg 22, 4300 Essen 14.

Hi Freaks!! Wir verkaufen und tauschen neuesten C=64 Stuff! Ab 1 Woche alt!! Interessiert?? Dann quäl einen Kuli und schreib an : The one and only, Magic Soft, Postfach 2263, 4840 Rheda-WD.

Fast, Faster, the Fastest!!!!!!!! Neuestes Futter für Deinen Amiga da! Echt die neuesten Sachen. Ruft mal an. 05731/92900 ab 18-21h. (Torsten).

CH*Amigasoftware. Biete billige, gute, neueste Software für Deinen Amiga. Verlangt eine Liste von Tobias Rohner, Hofäckerenstr. 737, CH-9425 Thal. Biete auch 3 1/2" Leerdisketten an!!!

EROTIKA, das außergewöhnliche Adventure. Der V64 Erfolg jetzt auch für den ATARI-ST. SM124 u. SF314 erforderlich. DM 35,- + Nachn. PD-Softw. ST Diskette DM 6,- + Nachn. Jörg Tonn; Lisztstr. 32, 3170 Gifhorn.

AMIGA! Verkaufen topaktuelle Software!!! Call: 05731/3925 - 14.30 Uhr or 05732/71486 - 20.00 Uhr.

Wir haben immer die neueste C64 und Amiga-Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Ab Februar 1990 auch Atari St Soft. Broschüre gratis! anfordern.

****Trucker**: Das LKW-Strategiespiel für den Atari ST + SM124**** Bau Dir ein Imperium auf für nur 20 DM + Versand. Bestellung an: Michael Schuster, Hellengrund 3, 3470 Höxter 1.

Verkaufe (C64/D): F-19 Stealth F., Ultima 5, Bard's T. 3, Imperium (Microwelle), Neuromancer, Hillsfar!!! Alles vollst. Originale; VB 15-35 DM! Auch Tausch geg. andere Rollensp.) Tel: 06081-9958 (Ralf) 06081-59958. Bitte zw. 17.30 und 18.30 Uhr *****

Amiga: Verkaufe topaktuelle Software!! Call: (05731) 3529 - 14.00 Uhr of (05732) 71486 - 20.00 Uhr.

Immer die neueste Software vorhanden -- Tel.: 07132/16498 oder 07132/37759 (Michael) ***

Verkaufe alle Arten von PD-Soft für den C-64. Habe u.a. Anwender, Maker. Liste kommt gegen 1 DM von Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen.
******Nur 1541% Antworten*******

Atari-ST Software: Vergebe 950 Atari ST Games und Anwendersoft sowie auch alle verfügbaren Amiga Programme.
Listen anfordern bei
K. Pölzler, Postfach 19,
1223 Wien/Austria

Pokes, Tips + Tricks für Deinen C-64!!!!! 500 Pokes für lächerliche 15.-DM. Send your Money und Du bekommst das Heft + Pokes !! Postfach 13, A-4941 Mehrnbach.

1. Amiga-Club in Austria!! Eigene Zeitung. Infos + Tips!!! Echt stark!!!! 5,-DM for Info, 35,-DM Jahresbeitrag!!!!!! The Amiga-PostQQQ Postfach 13, A-4941 Mehrnbach.

Amiga-C-64 for hottest stuff on this machines contact me...capcom...Abo's be able!!! Don't loos any time and contact me under: Capcom P.O.Box 107, A-4614 Marchtrenk

Amiga Originale: Sculpt 4D. Animation (Genlock kompatibel, 68020/30 Version, ausführliche Anleitung) NP 900,- f. 350,-DM; Turbo-Silver 3.01 Stereo Version mit dt. Anleitung und Turbo Version, NP 400,- f. 150,-DM, unter Tel: 069/775984

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: The Elite, Postfach 532, A-1100 Wien of Postfach 235, A-1051 Wien.

!!Amiga-Einsteiger!! Vergebe topaktuelle Amigasoftware günstig. Gratisliste anfordern!! Schreibt an
Postfach 142, A-1140 Wien Österreich.
100% Antwortgarantie!!

Aktuelle Software für sehr wenig Geld zu bieten. Stefan King, Reidholzstr. 83, 8805 Richterswil, Schweiz.
Ca. 1000 neue + ältere Software. Nur für Amiga.

Wir garantieren Euch nicht nur das Allerneueste. Neben unserer Riesenauswahl an Games + Prg. gibts einen Superservice dazu. S. King, Reidholzstr. 83, CH-8805 Richterswil. Only Amiga.

Taxi-Manager (deutsch)!!
Ein Spitzen-Strategie-Spiel für nur 10 DM Unkostenbeitrag. Schein im Brief an: Sandy Soliman, Kurt-Schumacher-Damm 346, 1 Berlin 51
*C64/128*C64/128*C64

Originale abzugeben: Bundesl. Manager, Skidoo, Toobin, Iron Trackers, Kreuz As. Raffles, Cosmo Ranger je DM 30,-; Fugger, Brakkhen, Bat Man je DM 40,-. Zu beziehen bei:
Michael Sauer, Werderstr. 60, 4690 Herne 1.

Verkaufe ST-Originale. Starlighter Foft; Stellar Crusade; Tanglewood; Captain Blood je 30,-DM; Virus 15,-DM, Mgamay Modula 2 250,-DM, PC-Ditto 3.9 75DM und diverse ST-Handbücher. Te 06181-431389

Verkaufe Original Carrier Commane, Popolous, TV Sports Footba Falcon, Bloodwych, für A500 VB 400DM Pool of Radiance, Curse of the Azur Bonds + Airborne Rangers f. C64 V 40DM. Tel. 066624/1842 suche Origina A500.

ST*ST*ST Löse meine ST-Software sammlung auf. Verkaufe Top-Spiele z Spottpreisen z.B. Xenon II (39DM), Sta glider II (49DM), Carrier Comman (39DM) Tel.02633/96136 nach Ni fragen.

Fanny Hill-leidenschaftl. Adventure, Harem-Sex im Orient, je 2 Dis tolle Grafik, C64, deutsch, je 19,95 NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 3000 Hannover 61, Tel. 0511/574393

Emanuelle - Auf der Suche nac Lust - Adventure, Bunny Jagd-heiß Grafik, je 19,95, deutsch, je 2 Disk C64/128 + Nachnahme. H. Schmid Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannove 61, 0511/574393.

Erotika-außergewöhnl. Adventur aufregende Bilder, deutsch, C64, Disks, 29,95 + NN, Erotika II u. III 19,95, alle 3 nur 49,95 + NN. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 300 Hannover 61.

Biete Komplettpaket Geos 1.3 m Update auf 2.0 und Geos-Despac Fontpack-File-Publisch-Calc-WriteWor shop-Programmer und Sachbuch Geo 1.3 zum Preis DM 300,– Tel 07157/829

Sexmission-frivoles Science-Fiction Adventure; Fantasy Girl-Adventure, je 2 Disk, Supergrafik, deutsch, C64, je 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61 / Tel. 0511/574393

Neueste PD-Soft (Demo-, Intro-, Lettermaker usw.) gefällig? Liste gegen Disk & 1,- DM Rückporto. Schreibt nur an: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 429 Bocholt.

Wir haben neueste Soft für wenig Geld. Kaufen auch ständig neue Spiele. Call: 05942/2280 (Torben) Atari ST. PS: Verkaufe SF 354=50DM.

Wie? Du brauchst dringend die allerneuste Software für Deinen C-64? Dann melde Dich schnellstens bei: Christian Bolfing, Schoeneggstr. 55, CH-8953 Dietikon.

Amiga Sega Source Codes 5 DM inkl. Disk, Verpackung, Porto. Bestellt meine Liste! Meine Adr.: Tilman Streng, Lofotenstr. 34A, 2000 Hamburg 13

Sega-Spiele zu verkaufen. Über 50 verschiedene Spiele. Tel.: 04521/1041 (Andreas)

-Black Monks-- We sell'n'swap the hottest on Amiga! Each disk 2 DM. Contact us at: Pf 196 604e, 8000 Munich 32, West-Germany.

Atari ST: Habe die neuste Soft und gute Sachen! Ruft an und fordert meine Liste, 0231/332584 (Andreas). Zeigt den Amiga-Usern wer der Herr ist: ST

Göttliche Software!!! Wir haben immer die neuste Software für den CV-64. CV-64 Club sucht, kauft, tauscht und bietet ständig neuste Soft. Schickt Eure Liste. 4030 Ratingen 5, Postbox 5132

Amiga: Verkaufe originale Spielprogramme. Great Courts, Dynamite Düx, Strider, etc. Weit unter NP. Nur einmal gespielt. Komplett 200 DM. Einzeln je 25 DM. Tel. 02275/6851.

Verk. Originale C-64 Spiele auf Kasette für nur 5 DM pro Stück. Z.B.: Nebulus, Wizball, World Games, Exolon, u.v.m. Liste bei: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf.

SegaSega.** Habe beide Konsolen, verkaufe u. tausche Games für Sega Master, z.B. Shinobi, Black Belt, R-Type, Ninja u.s.w.. Suche Games für Sega-Mega-Drive.
Tel. 0451/42018 ab 18.00-20.00 öfter vers.

Do you want to get 2 disks with great samples? Send 10,-DM to T. Wilms, Gustav-Adolf-Str. 23/ 6056 Heusenstamm. If you have questions or if you want to swap phone 06104/3770 (Amiga)

Wir haben immer die neueste C-64 und Amiga Software. Über 500 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien. Ab Februar 1990 auch Atari ST Soft. Broschüre gratis! anfordern.

*****Amiga*** ***Amiga***** Vergebe topaktuelle Amigasoftware zu günstigen Preisen. Spiele und Anwenderprogramme, auch für Anfänger! Fordert eine aktuelle Liste gratis an bei Postfach 142, A-1140 Wien. Alle Zuschriften werden beantwortet.

Dallas-Adventure-wenn JR das Licht ausmacht, Dream Girls - pikantes Adventure, je 2 Disk, deutsch, C64, scharfe Bilder, je 19,95 + NN.
H.Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Hi, C-64-Einsteiger! Eure Chance! 10 Disks und 20 DM an mich! Fülle: Hostages, G.M.Slam, St. Thunder, Oi. Imp., First Strike, B.Bill etc. An: P.Z., Am Büfing 19, 7803 Gundelfingen

Verkaufe PD-Soft!!! Hast du gute PD dann kannst Du tauschen! Achtung! Nur Demo-Intro-Lettermaker & Pagewriter PD! Alles billig! 30,- DM = 20 Disks!!! Listen/Disks an: Christoph Kawala, Rheinallee 36, 5090 Leverkusen 1. Sys. A500 & ST !!!

ACTION NEWS ACTION NEWS ACTION NEWS Es gibt nun eine Diskettenzeitschrift namens ACTION NEWS. Diese informiert den C64-Freak durch aktuelle Spieletests- & tips, Interviews, Kurse, Partyberichte, Wettbewerbe, Diskussionen und vieles mehr. Der Preis einer Ausgabe beträgt 5,- DM. Bestellungen unter:
Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766!!!

Verkaufe Input 64 ab 4.85-12.88; ab 12.86 auf Disk. 44 (!) Ausgaben. Nur komplett abzugeben für 250,- Meldet Euch unter 07157/8292.

Sierra-Games, nur Originale, sowie diverse neue Games (Freddy, Ultima V, etc.) MS-DOS, zum halben Neupreis, Tel. 0211-480537 (abends)

Hot Girls Dia-Show, Peep Show-Dia Show, Erotic Movie-Dia, Dessous Show, Dia Show, Dirty Western I u. II, jedes Prg für C64, 9,95 + NN, H.Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Ihr wollt den neuesten Stuff für Amiga? Kein Problem! Liste+Info gibts bei: Box 1227, 4840 Rheda!

Verkaufe PC-Originale je 50,- inkl. Porto/Verp.: Archip., Space Q3, Virus 688, Abrams Battle Tank, Chuck Yeager Aft 2.0, Purpöe Saturn Day u.v.m. Tel. 0941/62816 Moch Klaus.

Amerika!! Komplexe Wirtschaftssimulation für Ihren Amiga. Preis: 15 DM. inkl. Disk/Porto. Erhältlich bei: Peter Höfner, Schwarzgrabenweg 9, A-5020 Salzburg. Nur Vorkasse!

Atari ST (Anwender- Midi- und neueste Spielprogramme) Oliver Schaffer, Mollarbg. 45/36, A-1060 Wien, Austria

Verkaufe: alte ASM, Happy C., C64er - Cool Logos, Intros, muzak, covers !! Contact us if you wanna get such stuff for your group! Get C64/Amiga at: Digitech HQ, P.Box 1451 - 8672 Selb!

Super-preiswerte Originale für den AMIGA bei Postfach 12, 7566 Weisenbach.

ST*ST*ST** If you always wanna have the newest stuff on coolest prices contact: Iceman. P.O.Box 82, A-8054 Graz, Austria; (Abo: Only DM 2,50 per Disk!!) **ST*ST*ST

Atari ST: Supersoftware günstigst. Anwender, Midi, Spiele, PD. Sofortige Antwort mit Liste + Disk wird garantiert. Write to the Software Gurus, PF 54, PA A-1218 Wien

Für alle Strategiefans habe ich genau das richtige: The real Kaiser I (deutsch, Spielstand abspeicherbar)! Ein Spiel der Topklasse! Lassen Sie sich für nur 10 DM faszinieren (VK, Umschlag)! An mandy Soliman, K.-Schumacher-D.34 b, 1000 Berlin 51, C64

Amiga/C=64 Software zu günstigen Preisen! Abo + Tausch möglich! Gratisliste anfordern! Auch Anfänger! Long John Silver, Falckenweg 11, 6340 D-Dillenburg

Billigste Abo-Preise in de Schweiz. Immer brandneuste Amiga Soft vorhanden!!! Auch Floppys, Ram Erweiterungen (A500) zu verkaufen! Andreas Mayer, postlagernd, CH-800 Zürich

The best soft for your Amiga, C 64, Atari, Schneider, MS-DOS, XT, A PC, Liste auf 2 Disc gegen 5,- DM an Klein, Postfach 1151, 5067 Kürten. Gru an alle Computerfreaks.

Amiga: cool, fast, 100%!!! (3,-DM = Disc + Stuff) Contact: B.P. 27/L-380 Schifflg./Luxbg.! Or call +548599 (Amiga) Write right now! (Gruß an Rand Andy of Black Monks.)

Jive Bunny. Verkaufe die neuest Amiga Software (auch ältere). Billig Schickt Disk & 1 DM für Diskliste an P.O.Box 119053, 7050 Waiblingen. Ic bin der Beste in Süd-West-Deutschland

Super PD Intro-Demomaker (C-64 pro Disk = DM 1. Tel. 0234/864820! A 18.00 Uhr, nach Andy fragen! fast

Verkaufe Handbuch für Larry I -deutsch oder englisch je 16 Seite -einzeln je 5DM zusammen 8 DM (i bar). Schreibt an Markus Ellenriede Kaufbeurener Str. 44, 8952 Markto berndorf 1

Megabillig!! 5 Disks (2D) miot neuste Demo-Intro-Letter+Pageeditoren fü 15DM incl. Porto + Disks, Vorkasse. Be Thommy Lang, Alemannstr. 20, 300 Hannover 1, PD-Soft *C64*

AMIGA*SCHWEIZ***AMIGA** Ich verkaufe allerneuste Topsoft für Deinen Amiga! Schreibe an:
Martin Collin, Mattenstr. 11, CH-4313 Moehlin. Nur Abo's!

C-64*Schweiz*C-64 Suche noch Kontakte in der Schweiz! Tausche nur Topsoft! Auch Abos! Tel.: 061/883585! Adresse: Neon, Steinlipark 11, 4313 Moehlin (AG)!!

Biete Top-Games für den Amiga habe Games wie Ghould'n'Ghosts, Hard drivin, North'n'South. Liste gegen 2 DM bei: Lars Simonsen, Erich-Siegel-Ring 43, 2000 Hamburg 60.

Die Idee Sie suchen preiswerte Software für Ihren ST! Neueste Software! Der Weg. Schreiben Sie uns. Wir senden Ihnen umgehend eine List + Disk. Postfach 54, Postamt 1218 Wien.

Achtung!!! Für das Programm Documentum verkaufe ich ca. 120 verschiedene Schriften auf 5 Disk's für den Amiga für nur 30,-DM. Schon beim 9-Nadeldrucker erhaltet ihr einen Ausdruck in Laserqualität.
G. Partzsch, Altrheinstr. 17, 6800 Mannheim 31, Tel. 0621/755845. Beeilt euch!

AMIGA-Neu! "Up-To-Date", die Disk für & mit Anoncen (auch für PLK's & Firmen)! Info anfordern! (möglichst mit Rückporto) **M.Bruckmann * A.d.Thune 47 * 4792 Bad Lippspringe.

*****AMIGA***AUSTRIA***AMIGA***** Biete neueste und auch ältere Soft zu niedrigsten Preisen. Schreibt an Dimple, Postfach 40, A-8041 Graz

AMIGA! Leonardo, Taekwondo, Money-Player Deluxe, Speedrunner, Starwars, Super Tools, Happy Com. 1/87-89, Amiga Magazin: SonHeft 3, Normal 2/89, Software Extra! Alles Software Disks. P.Kubin, Gießener 9, 6148 Heppenheim 1

Achtung!! Musikfans aufgepaßt ab sofort Super-digitalisierte Top-Musik bei Postfach 12, 7566 Weisenbach. Infos gegen Leerdisk u. frankierten (1,70DM) Rückumschlag!

*****Worldcup '90*** (C64)** Neu! Die ultimative Fußballsimulat.. Das Spiel um Sport und Geld. Nur DM 15,- (inkl. Porto): Joern Herrmann, Hauptstr. 16, 2171 Oberndorf

Verkaufe neue Amiga-Software. Info gegen 1 DM für Rückporto bei: P.O.Box 106412 in 2400 Lübeck. P.S.: Auch neuestes...

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.
Contact us: "The Elite", Postfach 235, A-1051 Wien or Postfach 532, A-1100 Wien

Verkaufe Handballcoach für C-64, Meisterschaft und Pokal, Original für 15,- + Porto.
Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Kauf/Verk. C64-Originale (Disk) Last Ninja 2, FM 2, Afterburner, Volleyball Simulator, Mask.(Cass.) Judge Dredd, Streets Sports, Soccer. Suche Hart Drivin', Stunt Car Racer, F-16 Combat, Trivial Pursuit 2. Ruft an: 09153/7895 (Timm) nach 6 Uhr

***Austria* Habe neueste Games** für Amiga! Schreibt an Schönhuber Günther, Schärdingerstr. 9, A-4971 Aurolzmünster

Gratis Data Duck ***Gratis*** Wegen Systemwechsel, Original Games für weniger als 4,00 DM! Liste gegen 3,00 DM bar. Sofort an: D.D., Lodbergerstr. 38, 4573 Löningen

CH-Power Soft hat ein großes Sortiment von Amiga-Software (nur Abos), die Games sind höchstens eine Woche alt, Power Soft, Hofäckerenstr. 737, 9425 Thal, Tel: 071/445313

Achtung! IBM-Freaks! Für nur 10,- DM und Euren Absender erhaltet Ihr ein Paket PD-Soft allerererster Sorte zugeschickt!! Innerhalb von einer Woche habt Ihr die Überraschung!!!

IBM-Freaks-Aufgepaßt!!! Verkaufe zu sensationellen Preisen gute PD-Soft! Liste könnt Ihr gegen 2,- DM Rückporto bei mir anfordern! Ihr könnt auch anrufen: 06625/7665

*****Over is the best!!!** Get the hottest stuff from us! C64/ST! Write with Rückporto to: Over, PO.Box 1226, 4280 Borken 1, West Germany, 100%! C64/ST Write or die!!! C64/ST

Tausche und verkaufe Software! Habe Top-Games; auch Anfänger! Gratisliste anzufordern bei S. Schumach, Weitendorf 22, A-9122 St. Kanzian

Amigaoriginale zu verkaufen. Biete: Dungeon Master, Zack Mc Kracken, Mike the Magic Dragon, Las Vegas, Raffles, Spitting Image, Practical Viruskiller u. Bernoda Project. Preis nach Vereinbarung. Tel: 07203/5517

PC-Originalspiele: King's Quest 1-4, Spacequest 3, Larry 2, Police Quest, Elite, Crazy Cars 2, Menace, Heroes of the Lauce, Helicopter (Sierra), Grand Prix Circuit. Jeweils DM 40,- oder alle für 400,-! Tel: 08026/71114 Fax: 08026/71539

Verk. für Amiga: Batman, APB, Goustbusters II, Stormord, The Untouchables, Super Wonderboy, Katakis, The Cycles, Beach Voolley etc 40-50 DM Klaus: 08271/6796 Auch ST!

Verkaufe für Amiga: Sim City, Space Quest III je 60 DM, Space Ace 80 DM, Stunt Car Racer, Weird Dreams, North & South je 50 DM! Für ST: S.E.U.C.K 60 DM + mehr Klaus: 08271/6796

************** C-64 **************
Verkaufe Top-Games!! Sofort die Liste anfordern. (Rückporto bitte beilegen!) Schreibt an: T.U.W., Fischerstr. 4, 6729 Leimersheim

Austria*Amiga*Austria* Hey Freak du suchst für Deinen Amiga immer die neueste Software-ich habe sie!! Gerold Leitner, Postfach, A-4820 Bad Ischl! * Gratisliste * Klasse Service * Billige Preise * und vieles mehr!! Bye...

Amiga Austria!! Wir haben immer die neueste Soft für Euren Amiga!! Schreibt an: Postfach 333, 9021 Klagenfurt Österreich

C-64!! Verkaufe Orig. Hostages und Times of Love auf Disk für je 20 DM. Tel: 05071/2189 (zwischen 18 u. 19 Uhr)

If ya wanna the newest stuff on yer Amiga then contact me: call 08431/9559 Chris!!! 18-20pm beginners are welcome!!!

If ya wanna the newest stuff on yer Amiga then contact me: call 08431/9559 Chris!!! 18-20pm beginners are welcome!!!

Verkaufe superbillig neuste Amiga-Soft! Nur Abo's.-Auch Ramerweiterungen(A500), Floppys günstig zu verkaufen!!! Angebote an: Andreas Mayer, postlagernd, CH-8002 Zürich

If ya wanna the newest stuff on yer Amiga then contact me: call 08431/9559 Chris!!! 18-20pm beginners are welcome!!!

Original Star-Trel für Amiga. Phantastisches Spiel mit Digi-Sound, Top-Graphic, 100 Raumschiffen, 50 Planeten, K. Brücke, Transportraum, Frachtraum u.v.m. Nur 20 DM an: A. Ulrich, Kantstr. 1, 7929 Gerstetten, Lieferung innerhalb 5 Tagen. 1MB

Soundripper Th.-Copy, Compactor, Graphic-Ripper, Big-Boot, TXT-Ed, Sound-Boot, Bootwriter, Disk-Repair, u.v.m. 20 versch. Prg. auf der neuen PRC-Disk 1. Nur 10 DM an: A. U. Kantstr. 1, 7929 Gerstetten. Lieferung innerh. 7 Tagen. Nur Amiga

Verkaufe für Amiga Original Gunship, F16 Falcon, Carrier-Command je 40 DM. Viruskiller 3 mit 100 Info-Viren, Load/Save Option, Viren-Analyse, 30 Buffer-Viren für 10 DM. A. Ulrich, Kantstr. 1, 7929 Gerstetten, Lieferung innerhalb 5 Tagen.

Wallstreet V2 die Börsensimulation. C64 nur 25 DM (incl.Porto) Versand nur Nachnahme. M. Thier, Hartgerstr. 7, 3300 Braunschweig (direkt vom Autor)

****Amiga** Biete neueste Soft** aus USA + England. Porto für Listen beilegen. Schreibt an: H.A.K., Christinenstr. 45, 8630 Coburg (BRD). Porto 1 DM

Amiga Schweiz immer neue Games zu bieten zu einem fairen Preis und schnellem Service. Zur Zeit günstige ABO. Du bestimmst den Preis. Melde Dich bei Martin Tel. 017253367

Amiga: Level four programmiert alles, was Ihr braucht (Demos, Intros, Games und Utilities!!!) Call 0521/204831 (Tim) Keine Raubkopien oder swap!!! Greets to all level 4 members!!!

Amiga: Level four programmiert für Euch die besten Demos, Intros, Games, Utilities (mit Super-Grafik) Tel.: 0521/200593 (Michael) Hi MMS!

Verkaufe Amiga-Originale: z.B. Triad 1, Speedball, Grand Monster Slam, Indy 3 -Adventure; pro Spiel 35-60DM, Tel. 08709/2297 (ab 14 Uhr)

ST: Hot Stuff gibts auf ST bei mir! (Anfänger willkommen) Calll: 04954/1614 aber nur So-Do ab 18 Uhr (Christoph)

Verkaufe Atari-ST-Originale: Ooze, Newilo, Bloodwych, Goldregons Domain, Tass Times..., Jinxter, Kings Quest 2, Personal Nightmare, Tanglewood, Dejavu 2, Defender of... für je 33,- DM. Kompl.: 280,- DM. Tel.: 02103/51627.

3 1/2-Zoll-Disketten!!! Stückpreis: 1,40 SFR. Bestellung an: Daniel Tschopp Unterbiel 1, CH.4418 Reingoldswil. Versand nur gegen Nachnahme!

IBM!!! Verkaufe IBM-Originale z.B. Kult, KQ 4, Ultima 5. Jürgen Kicherer, Amselrain 47, 7519 Oberderdingen

Bachler Computersoftware

Amiga

	DM Preis
Austerlitz	69,95
Battle Squadron	66,95
Blockout	69,95
Bloodwych Datadisk	39,95
Bodo Illgner's Super Soccer	69,95
Cabal	66,95
Chambers of Shaolin	66,95
Chase HQ	66,95
Conqueror	69,95
Cyberball	49,95
Double Dragon II	54,95
Dragon's Breath	a.A.
Drakkhen	79,95
East vs. West	69,95
F 29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planet	66,95
Ghostbusters II	64,95
Great Courts	69,95
Hard Drivin	49,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Iron Lord	69,95
It came from the desert (1 MB)	79,95
It came from the desert (Datad.)	44,95
Kaiser (Deutsch)	109,00
Kick Off Extra Time	29,95
Leisure Suit Larry II (1 MB)	89,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
Ninja Warriors	54,95
North & South	64,95
Omega	74,95
Operation Thunderbolt	64,95
P 47-Thunderbolt	66,95
Pipemania	a.A.
Player Manager	49,95
Rings of Medusa	66,95
Sim City (Deutsch) Ohne 1 MB!	79,95
Starflight	69,95
Star Trek V	69,95
Stryx	52,95
Superleague Soccer (Deutsch)	66,95
Test Drive 2 Muscle Cars	39,95
Their finest hour	a.A.
Tower of Babel	66,95
Turbo Out Run	64,95
Twin World	69,95
Unreal	a.A.
X-Out	54,95

Atari ST

	DM Preis
Austerlitz	69,95
Bloodwych Datadisk	39,95
Bodo Illgner's Super Soccer	69,95
Cabal	54,95
Chambers of Shaolin	54,95
Chaos strikes back	64,95
Chase HQ	54,95
Conqueror	69,95
Cyberball	49,95
Double Dragon 2	54,95
Dragon's Breath	a.A.
Drakkhen	69,95
East vs. West	69,95
F29 Retaliator	a.A.
Fighter Bomber	74,95
Full Metal Planet	66,95
Ghostbusters II	66,95
Great Courts	69,95
Hard Drivin'	49,95
Indiana Jones 3 Adventure dt.	69,95
Kick Off Extra Time	29,95
Maniac Mansion (Deutsch)	69,95
Midwinter	66,95
Ninja Warriors	54,95
North & South	66,95
Omega	74,95
Operation Thunderbolt	54,95
P 47 Thunderbolt	66,95
Pipemania	a.A.
Player Manager	49,95
Rings of Medusa	66,95
Sim City (Deutsch)*	79,95
Super Wonder Boy	49,95
Their finest hour	a.A.
The Untouchables	49,95
Tower of Babel	66,95
Turbo Out Run	49,95
Twin World	54,95
Ultima V	74,95
Unreal	a.A.
X-Out	54,95

Commodore 64/128

DM	Kass.	Disk.
Bodo Illgner's S. Soccer	29,95	42,95
Cabal	29,95	42,95
Chambers of Shaolin	29,95	42,95
Chase HQ	29,95	42,95
Double Dragon 2	29,95	42,95
Dragon Wars		44,95
Fighter Bomber	39,95	54,95
Ghostbusters II	29,95	39,95
Ghouls'n Ghosts	29,95	42,95
Hard Drivin'	29,95	42,95
Iron Lord*		49,95
Knights of Legend		54.95
Maniac Mansion (Deutsch)		54,95
Myth	29,95	42,95
Ninja Warriors	29,95	42,95
Operation Thunderbolt	29,95	42,95
Panzer Battles		54,95
Player Manager	auf Anfrage!	
Power Drift	29,95	39,95
Retrograde	29,95	42,95
Rock'n Roll	36,95	42,95
Sim City (Deutsch)		49,95
Space Rogue		54,95
Super Wonder Boy	29,95	39,95
Turbo Out Run	29,95	39,95
X-Out	36,95	42,95

IBM & Kompatible

	DM Preis
Austerlitz	69,95
Block Out	69,95
Blood Money	64,95
Bruce Lee Lives	64,95
Budokan	69,95
Codename: Iceman	a.A.
Conqueror	69,95
Die Hard	69,95
Drakkhen*	79,95
East vs. West	69,95
Fighter Bomber	84,95
Flight Simulator 4.0	119,00
Great Courts	69,95
Hard Drivin'	64,95
Hero's Quest	109,00
Indiana Jones 3 Adventure dt.	79,95
Leisure Suit Larry 3	109,00
M1 Tank Platoon	94,95
Maniac Mansion	69,95
Midwinter	69,95
North & South	66,95
Populous	69,95
Sim City (Deutsch)	79,95
Space Rogue	74,95
Star Trek V - Final Frontier	74,95
The Colonel's Bequest	109,00
Their finest hour	74,95
Tongue of the FatMan	69,95

Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck).

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

Wir führen auch PC Engine und SEGA

Bitte Preisliste anfordern.

Andreas Bachler · Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt · Tel. (028 71) 18 30 88

Verk. PCEngine + 7 Spiele/ z.B. Son + Son 2, Dungeon Explorer für 700,-DM. Amiga Spiele/z.B. Indy (Adv) 50 DM, R-Type 40,-DM, Bundesliga Manager 40 DM, Orig. Ruft mich an (Bernd) 0931/55233. 100%

Amiga-Originale kick off extra Time, Astaroth, Bloodwych, Micro Prose, Soccer, Defcon 5, Thunderbirds gegen Höchstgebot zu verkaufen.
Tel. 0841/56635 nach 17 Uhr

The Red Diamond! Amiga-Soft vom feinsten! Auch Anfänger! Wir sind zuverlässig + schnell! 2 Tage old Games!! News-Liste fordern!!! Postfach 14, A-4973 St. Martin.

Hey Du - suchst Du Amiga-Soft aus USA * England * zuverlässig und schnell * dann bist Du bei uns richtig **** Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Beste + neueste Amiga-Soft zu Spitzenpreisen * Wir haben die turboneueste Soft * schnell + fehlerfrei **** Postfach 14, A-4973 St. Martin

Amiga ** Endlich absolut neue aber auch zuverlässige Software ** Wir garantieren einwandfreien Service * auch für Anfänger ** Postfach 14, A-4973 St. Martin

Amiga-Soft vom feinsten * auch für Anfänger * 2 Tage alt aus USA+England * wir sind zuverlässig und schnell * Postfach 13, A-4941 Mehrnbach

Amiga-Soft aus USA*England. Schnell, billig und zuverlässig * wir halten was andere nur versprechen * Austria Nummer 1 ** Postfach 13, A-4941 Mehrnbach ** Come on!!!

Beste + neueste Amiga-Soft zu Spitzenpreisen * wir haben die turboneueste Soft * schnell + fehlerfrei *** Postfach 14, A-4973 St.Martin

Amiga-Soft aus USA * England. Schnell, billig und zuverlässig * Wir halten was andere nur versprechen ** Austria Nummer 1 ** Postfach 13, A-4941 Mehrnbach ** come on!!!

Neueste Amiga-Software günstig abzugeben. Auch Ausland! Gratisliste anfordern bei Postfach 142, A-1140 Wien * auch ältere Programme vorhanden. **Amiga**

Amiga**Österreich**Amiga Neueste Amigasoftware günstig abzugeben!! Gratisliste anfordern bei Postfach 142, A-1140 Wien. **Amiga**

C-64 Games. 10Disks mit newest Stuff..20 DM ..2 Tage alte Games..100%! Send Disks and Money to: Joung Man, Postf. 13, A-1941 Mehrnbach send fast..

Atari ST.. biete Anwenderprogramme zu Spitzenpreisen..fast Service..holt Euch eine Liste gegen Rückporto..H.M., Postfach 3, A-4971 Aurolzmünster

Dragnst*Monatsabo mit 40-50 Disks neuestem Stuff! Probier es einfach! Be new and be fast is our Buisiness! *Dragnet*PF-82*8054 Graz*Austria*Amigas only: Großes Abo inkl Disk 140

Für Strategie-, Anwender- und Aktionfans habe ich das richtige Hitpack. Lassen Sie sich von Geschäftsmann, Ufo-Racer, Inter-Tau usw. faszinieren. Keine Raubsoft! Für nur 20 DM (VK)! An Magdy Soliman, Kurt-Schumacher-Damm 34 b, 1000 Berlin 51, C64

Achtung! Löse Softwaresammlung auf! Billigst Anwender- und Spielprogramme für Schneider CPC (Disk u. Kass.= Tel.: 07392/4951 ab 17.00 Uhr.

Atari ST: Verkaufe für Atari ST Tom & Jerry Original nicht gebraucht für 40 DM. Bei Versagen zurückrufen!!!
Tel.: 05841/3138

Amiga! Habe alles! z.B. Chambers of Shaolin! Schickt 10 Disks und 10 DM an Alexander Schmidt, Dreibekenweg 105, 2000 Norderstedt

Österreich: C-64 Disks abzugeben! Altes und brandneues - Riesenauswahl! Laß Dir von mir einfach eine kostenlose Liste auf Diskette schicken! Du wirst begeistert sein! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien. 100% ehrlich

Yeah! Top-Soft on Amiga? -no problem- we swap (0-7 days-soft) or sell (very low prices!) -hey, don't waste ya time! Write us: Postfach 065 115, D-8000 München 71 ciao!!

The Perfection! Bei uns findest Du das, was Du schon immer für Deinen Amiga gesucht hast! Infos bei TPC, P.O.-51, L-6601 Wasserbillig! Porto beilegen!

Hallo Computerfreund! Du bist Anfänger und suchst Top-Stoff für Deinen Amiga. Wir bieten das, was andere versprechen! TPC, PO-BOX-51, L-6601 Wasserbillig, Rückporto beilegen!

Sie lieben Ihre Freundin (Amiga). Dann enttäuschen Sie sie auch nicht! Wir leisten Abhilfe! Po-Box 51, L-6601 Wasserbillig! Rückporto beilegen! Anfänger willkommen!

!Hi Game-Freaks! Wenn Du aktuelle Game-Soft für Deinen Amiga suchst, bist Du bei uns genau richtig! TPC, Po-Box 51, L-6601 Wasserbillig. Bitte Rückporto beilegen!

25 DM pro Amiga-Orig.: Prec.Metal (4 Games; ASM-Hit =/89); Astaroth (Action; 10/89); Newilo (dt. Adv.)! Tausche auch! Axel Schult, Margaritenweg 23, 2121 Voegelsen.

Modem-Stuff from USA!! 1 day old! For the latest stuff contact me (ex-hotline-member): P.O.-Box 55934, 46 Dortmund 30

Die Reise ins Ungewisse: Das neue Grafik-Adventure für den 64er von B. Möller ist endlich fertig auf Disk. Reise mit der Zeitmaschine in eine andere Welt. Erkunde über 80 Räume. B. Möller, 6081 Stockstadt, An der Schloßm. 10, DM 15 bar o. Scheck o. + NN

Interne Familienprobleme zwingen mich dazu meine Amiga-Softwaresamml aufzugeben - zum absoluten Jumpingpreis (Prgs + Manuals) Liste kostenlos! Z. Logir, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1

****CH**AMIGA-NEWS**CH**** Verkaufen allerneuste Amiga-Soft, wenige Tage alt! Garantiert kein Bluff!!! Sehr günstig!! Schreibt an: Postfach 18, CH-9422 Staad

Verkaufe und kaufe ständig Module für Sega 16 Bit und PC-Engine, auch Tausch. Tel: 0511/852984

Verk. Intro- und Demomaker, Picture-Disk, Kopierprogramme, Schnellader!!! Sehr billig!! Tel. 07244/92853 (Marco) Tausche auch (gegen Spiele)!! (am besten abends anrufen!!)

Neueste Amiga Originale für je n
35 DM: Beach Volley (ASM 10/89) nor
and South (ASM 12/89) Dogs of w
(ASM 11/89) Tel. 06196/21023 von 15-1
Jan verlangen (Preise+Porto, GGF+N

PD-Software-C64: Intro-Demo-Lett
Maker, Anwender! Heute noch Grat
disk anfordern! (+2DM Porto). Au
Tausch (1:!) Marco Schädler, Pappelall
20, 7500 Karlsruhe 21, Tel. 0721/57553

**Neu! Neues Erotikpaket für Ata
ST** auf 4 doppelseitigen Disks. 5 scha
Programme. Nur 20,-DM inkl. Versan
kosten. Schein an: Jörg Drescher,"Pak
52", Lütjenburger Str. 69, 2300 Kiel 1
Info gegen 60 Pf Rückporto.

CH!AMIGA!CH! Wir bieten das abs
lut billigste Abo der Schweiz. Anza
Disk frei wählbar. Schreibt an: RSC
Kleinschönberg 65, CH-1700 Fribour
034/28'19'77

***Schweiz*Oldies, Klassiker, Nev
etc.** All can order by: The Kane-Tea
R. Leuenberger, Oberdorf, CH-8548
likon or call: 0 54/55 18 34 (nice price
AMIGA

**Hast Du einen C64 oder eine
Amiga** dann schicke 10 Disks + C
15DM und Amiga 20 DM an Marc
Blank, Schubertstr. 18, 7105 Leingart
und Du erhälst 10 Disks mit neuest
Soft 100% write fast.

**Hi hots and cracks! I swap an
buy (!!!)** the latest stuff on C64. List
Andreas Miksch, Byfanger Str. 32,
Essen 15 or call 0201/483454 (14 Uh
Listen oder Disks to me, be fast.

IBM Schweiz Wir haben neue und ältere Software für IBM, 3 1/2 und 5 1/4. Schreibt an: Radek Luxik, Postfach 120, CH-4552 Derendingen

Es behaupten schon zu viele, sie wären die Besten. Wir beweisen Ihnen etwas anderes. Absolut topaktuell, schnell und zuverlässig! Info + Liste für 2 DM/15 ÖS/2 SFR noch heute anfordern! Nur Amiga! P.O.Box 5, 6143 Matrei Austria

***Hello Guys!* Do you want to swap** the newest stuff with us? Then write to: ICC, Schwemker Ring 8, 5768 Sundern, BRD! Send Disks, Lists!

Ich verkaufe folgende Games auf Amiga: (Orig.) Bundesliga Manager und Soccer Manager plus zusammen 35,-DM, Einzelpreis: 20,-DM. Also greift zu!! Marco Hansen ** 04623/7311 ****

Supergünstige Amiga Abos!!! Call 09721/21574 (Dirk) at every time!! Call the VERY BEST - QUARTEX!!! Piss off Paralamia! Quartex reigns supreme!!!!

*****Ultima***** Wir haben den neuesten Stuff für Euren Amiga. Write to Ingo Nagraßus, Belliniweg 4, D-5650 Solingen 19 or call 0212/312149 see yaaah..(swapping)

Mega Power Designs Bei uns bekommt Ihr über 140000 Blocks neueste PD-Soft! Liste gratis bei: Bernd Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 FN 1! 07541/72164 (Bernd) Wahnsinn...!! Only C-64

Achtung C64'er Freaks!!! Verkaufe brandneue Software z.B.: Oil Imperium, Chase H.Q.C30 driving action, Power Drift, Test Drive II u. vieles mehr! Schick 10DM u. Wunschliste (10 Spiele) + 10 Disks an Anil Gölcuklu, Melchiorstr.9, 68 Mannheim 1,Spielliste f. 1DM p. NN

Verkaufe 9 Originale auf Disk für 10,-DM/Spiel z.B. Fugger, Wasteland, Bard's Tale 3, Tai Pan und einige mehr. Schreibt an Markus Vincon, Friedrich-Naumann-Str. 18, 3550 Marburg. PS: Rückporto nicht vergessen

Austria Amiga Austria Selling swapping coding, The Vanquishers, P.O.Box 1, A-6424 Silz/Austria

Wir verkaufen Atari ST, Amiga und C-64 Software! Superbillig! Evtl. auch Tausch! Bei: V. Gottwald, Eichendorffstr. 4, D-5440 Mayen

Verkaufe Orig. Amiga-Software: Empire Kaupfgrp, Waterlooo(PSS), Red Lightnig(SSJ) zu je 40 DM, Soccer Man Plus zu 25 DM (Alle Spiele mit deut.Anl.) Tel. 04131/401247

Wir bieten die neuste Amiga Software der Schweiz an. Schreibe an: Falcon, P.P.Box 4827, CH-8022 Zürich. Oder Tel.: 01/926 34 31 (Michael)

Das PD-Center bietet: 155 PD-Disks (Stand: 3.1.90) für 2,50 DM pro Disk! Clubmitglieder zahlen nur 1,50 DM. Ausführliche Liste? Mit 1 DM ans PDC, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhsn./C64

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 u. Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden-Computertyp angeben. BGC, Postf. 51, A-1162 Wien, Broschüre gratis! anfordern.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 u. Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden-Computertyp angeben. BGC, Postf. 51, A-1162 Wien, Broschüre gratis! anfordern.

Biete Software habe Super-Spiele z.B. Dragon Ninja, Bards Rale3, Power Drift, Hostages, Test Driver, New Zealand Story Trainer, Passing Shot, Hayday Squard, First Strike und viele andere Games. Liste anfordern, Rückporto nicht vergessen. L. Lipkan, Lipperheidstr. 5, 42 Oberhausen 1

Sex-Paket für MS-DOS auf zehn 5,25" Disks für 40,-DM sowie 35 Spiele auf sechs 5,25" Disks für 35,-DM. PD-Liste gegebn 1,40 Vorkasse (Scheck) oder zzgl. 5,-DM bei Nachnahme. Bitte Alter angeben. Bestellen bei PD-Soft-Eifeld, Pf 1251, 5372 Schleiden

Verkaufe PD-Soft C-64. 80 Disk 70 DM, 20er Pack 30 DM, 10er Pack 20 DM. Schickt 10 Disk und 20 DM oder halt anders an Jeseo Arent, Fritz-Reuter-Weg 23, 2358 Kaltenkirchen. Tel: 04141/1890

KAISER II Verkaufe f. C-64 einzigartig das Original von Kaiser II. Senden Sie mir per Brief 20 DM + 2,40 Rückp. Schreibt an: Sven Sauer, Eugen-Dengelstr. 3, 6200 Wiesbaden (Ihr bek. Disk)

Amiga Super-Sexy-Picture-Show 5 Disks für 25 DM, 10 Disks 40 DM u. für 20 Disks nur noch 70 DM bei: R. Zöttl, Blumenstr. 30, 8013 Haar, Vorauskasse oder Nachnahme

Ca. 100 Originale f. C64 (Disk/Cass) Stand Anf. 89 f. 200 DM; ca. 250 Disks + 4 Boxen f. 150 DM! Schreibt an J. Kleischmanat, Borsigstr. 12, 7913 Senden

STOP STOP STOP!!! Wollt Ihr die neueste Software zu Superpreisen haben?? Für die Gesamtliste schickt 20 ÖS/3DM/3SFR an: T.A.T., P.O.Box 2, A-4611 Buchkirchen!! C-64+Amiga! Bye..

2-3 Tage alte Software bei: T.T.T., P.O.Box 2, A-4611 Buchkirchen, Austria!!! Auch Anfänger + Abos!! Sehr billig und schnell!!! Gesamtliste für nur ÖS 20/DM 3/SFR 3!! C-64 + Amiga

AMIGA-nur für die Schweiz-AMIGA aktuell, billig, zuverlässig!!! Neueste Software im Monats-Abo, Infos, Bestellungen unter Tel. 01/867 31 16! (Dani)

C64** I have ever the newest stuff!! If you want this then write to: Schuppi '89*P.O.Box 1753*4600 Olten*Into the goooood old Switzerland!!!

Suche Hardware

*******Erweiterung Amiga******* Suche 1 MB-Erweiterung für Amiga 1000 (intakt!). Angebote an 02422/6163 (Stefan) *1MB*AMIGA 1000*1MB

Hy Freaks im Westen! Eh Ihr ausgedientes Computerzeug verkippt oder xxx, schickts doch bitte an unseren CClub! Adr.:Erik Hofmann, K.-M.-Str.73, 9250 Mittweida -DDR- DANKE!

Suche kostenlose Hardware: (jedes System), kaputt oder heile. Tel.: 04202/8615 Adr. Alexander Kindler, Alter Heerweg 14b, 2807 Achim.

Kaufe C-64 m. Floppy (auch Disks) Preis n. Vereinbarung. Write to: Hans-Jürgen Schnitzler, Talstr.28, 5012 Bedburg

Amiga A500 bis 350 DM gesucht. C-64 + Floppy bis 170 DM gesucht. Tel.: 04521/1041 (Andreas). Und Software f. Amiga 500-Preislisten schriftlich an A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

*****HILFE***Wer schenkt armem Schüler** seinen Amiga oder Atari ST! Computer bitte an: Oliver Luciani, Sipplinger Str. 23, 8000 München 60, Tel.: 089/8344817 Danke!!!

Wer schenkt mir einen C-64 oder einen Amiga (auch defekt).- Bitte schickt ihn an Jony DAgostino, Ottilienplatz 13, 7300 Esslingen ***Übernehme Porto***

***Sega Mega Drive* mit Spiel** oder mehr Spiele und PC-Engine mit Spiele auch Zubehör. Angebote bitte an: Detlef Rollauer, Schwartauer Allee 47, 2400 HL 1, 0451/42018 bis 21.00

Armer Schüler sucht gebrauchten C64 + 1541 + Farbmonitor + (evtl. Disks). Kann nur 350,-DM bieten. An Christian Birtel, Gevernrain 12, 73 Eßlingen !!!Vielen Dank!!!

Hilfe!! Wer schenkt armem Schüler einen funktionierenden Amiga 100?? Schickt Amiga 500 an: Kai Adler, Mülhauerstr. 27, 6800 Mannheim 71 - Tel. 0621/476438 ..danke - danke - danke .. schnell!!

Peksoft

Computersoftware

Laden : 8000 München 5, Müllerstr. 44
Versand: 8031 Gilching, Landsberger Str. 77

Double Dragon II The Revenge

für Atari St nur DM59,--
für PC nur DM69,--

Rings of Medusa DM74.--
Amiga ST

Neu von Sierra für den PC:
Colonels Bequest
DM119,--

Ständig Sonderangebote im Laden!!!

3D-Block Out
ähnlich Tetris in 3D! Für alle Systeme!
DM69,--

Da können Sie lange suchen, bis Sie bessere Preise finden!

Mechwarrior nur DM89,-- (nur für IBM PC)

Kennen Sie schon: Rudi

Street Rod nur DM54,-- (nur für IBM PC)

Their finest Hour!
für PC DM79,--
Achtung Amiga/ST Besitzer!
Jetzt bestellen und ab März fliegen!

Besuchen Sie unseren Laden in 8000 München 5, Müllerstr. 44, Tel: 089/260 93 80, mit einer Riesenauswahl an Spielen für IBM, Amiga, Atari ST, C64, in dem Sie sämtliche Spiele testen können. Neuigkeiten bitte telefonisch erfragen!

Versand per NN +DM 8,- oder Vorkasse/Kreditkarte +DM 6,-. Ab DM 350,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei. Ausland nur gegen Vorkasse +DM10,-

DINERS / EURO / VISA

08105/8037

Händleranfragen erwünscht!

Defekte Computer u. Zubehör aller Art gesucht. Angebote m. Fehlerbeschreibung und Preisvorstellung an: Peter App, Brühlstr. 13, 7238 Oberndorf.

Armer Schüler sucht gebrauchten C64 + 1541 + Farbmonitor + (evtl. Disks). Kann nur 350,-DM bieten. An Christian Birtel, Gevernrain 12, 73 Eßlingen !!!Vielen Dank!!!

Derjenige, der mir seinen Amiga 500 oder 2000 überläßt, erhält von mir 100,-DM. Er muß 100-99% o.k. sein. Schickt ihn an: Thorsten Schulz, Swennastr. 47, 4460 Nordhorn (BRD)

Wer schenkt einem armen Schüler einen noch funktionierenden Amiga 500? Schickt ihn bitte an: Peter Pfeiffer, Strabuck 36, 8500 Nürnberg 50. Ich danke schon im voraus.

Sehr armer Schüler, Halbwaise, 10 kleine Geschwister, sucht Amiga o. Atari ST geschenkt um sein Elendsdasein zu verschönern. Übernehme Porto (habe gespart) 06881/6116, Rafael

Ihr wollt Euren Computer (-schrott) loswerden? Dann ab damit an: Achim Ginsterblum, Einsteinstr. 39, 5440 Mayen! PS: Für funktionierende Compys gibt's natürlich eine Prämie, je nach Computer zwischen 20,- und 300,-DM (Bitte kein Spektrum)

Suche für Atari 1040 ST Farbmonitor SC1224 (max. 2 Jahre alt). Biete Oppex Farbfernseher, kaum gebraucht, 1 Jahr alt, Wert: 500 DM, 8 Kanäle + Antenne.Eva Knoll, Burgenring 31, 6783 Dahn

Suche automatischen Einzelblatteinzug für Drucker Star NL 10. Telefon (ab 18 Uhr): 08282/5184

Suche Amiga 500 100% ok. Biete 400-500 DM. Suche auch Spiele und Bücher für den Amiga 500. Kamil Dagdelen, Wichern Str. 48, 4970 Bad Oeynhausen 1

Wer schenkt armem Multi-Milliardär einen Amiga 2000? 120 MB-Festplatte und 8 MB RAM Minimum. Porto trägt natürlich Versender. Dagobert Duck, Goldstr. 1, Entenhausen

---

SOFTWAREHOUSE SCHWARZ/NEUKÖTHER GBR 4230 WESEL - Sophienweg 3 - 0281/25922 - 14-21 U

· Neuheiten ·	AMIGA	ATARI ST	C64 DISK
Blue Angel 69	69.50	69.50	44.95
Blue Angels	-	-	52.50
E.S.S	79.50	79.50	-
Iron Lord	72.50	72.50	52.50
It came f. t. Desert	79,50	-	
Cabal	69.50	a.A.	-
North + South	62.00	62.00	-
Rings of Medusa	72,50	72.50	-
West Phaser	99.00	99.00	-
X Copy II + Hardware	67.00	-	-

Preise zzgl. 6,00 DM Versand / ab 150,00 DM frei

Hey Ihr armen Schüler! Merkt Ihr nichts mehr oder glaubt Ihr noch an den Weihnachtsmann? Mann Leute, spart Euch DM 5 für die Anzeigen und schickt Sie an mich! Akimoto Message !

Hilfe C-64 kaputt! Wer schenkt mir (arm) Amiga o. ST. Spende dafür Orig.-Spiele Batman 3 + Silkworm.(C-64). Schickt ihn an
Dirk Rust, Aschaffenburger Str. 14, 2800 Bremen

Suche C64 + 1541, 6052 Mühlheim/Main Tel:06108/78413

Hey! Suche Amiga 500 V1.2!! Bitte!! Wer schenkt mir, einem armen Schüler, seinen alten, ausgedienten Amiga 500/V1.2? Bitte helft mir!
Tel: 06471/41397 nach Boris fragen

!!!HILFE!!! Wer schenkt armem Schüler einen Drucker? Egal was für einer, nur er muß zum C64 passen! Habt Ihr einen?
02461/3568 (Jochen)

Amiga 500 + 500 KB RAM Erweiterung + Laufwerk + TV Modulator für 1000 DM
Tel:04269/738 ab 8.00 Uhr bis 15.00 Uhr Jony verlangen.

STOP-HALT! Wer verschenkt seinen Amiga 500/2000 (kann auch defekt sein) z.B. wegen Systemwechsel oder Sonstigem, dann call: 07541//72862 20 DM als Dankeschön. Meldet Euch! Die Anzeige gilt auch nach dieser ASM!!! (Wenn Ihr anruft verlangt nach Sven)

Wer schenkt armem DDR-Schüler einen Computer? (mögl. C64 oder kleiner).
Carsten Kühn, Triniusstr. 22c, DDR-5210 Arnstadt

Wer verschenkt armem Schüler seinen Amiga 500, Atari ST oder C64. Computer an:
Andreas Harder, Fasanenstr. 9, 2240 Lohe-Rickelshof, wenn's geht o.k. übernehme Porto

Biete Hardware

Verschenke an den 20. der mir 10 DM schickt meinen C-128 inkl. Basic Kurs. Schreibt an: Daniel Burow, Dersagauweg 29, 2900 Oldenburg (Der 100. erhält meine ASM Sammlung)

Verkaufe C64 mit Floppy 1541 Monitor 1802, Datasette, Joystick, Resetschalter, viele Disketten+Kassetten. Preis VB. Tel. ab 15 Uhr 02241/316439

Verkaufe C-128D mit 100 Disketten 2 Joysticks und Bücher f+r 800 DM ruft an unter 07066/8179

Verkaufe PC-Engine (Kaufdatum November 89) Joypad+zwei Spiele/Dragon Spirit + Chan und Chan) für VB 350 DM Ab 20 Uhr (Pascal) 0221/811216

Wegen Systemwechsel zu verkaufen! C64 m. Resetsch. + F-Tastenbelegung, Floppy 1541 + Monitor 1702 + Drucker MPS 801 + 1000 Bl. Papier + 220 Disketten + 2 Diskboxen + Datasette für kompl. abzugeben für 1000 DM. Tel. 02421/37543 ab 14.00 Uhr.

Verkaufe C128D + Monitor 1901 + Datasette + Drucker 1230 + Diskettenboxen + ca. 150 Disketten + Kassetten + TV Tuner für 1000 DM. Tel. 02161/557834, Kreuelskamp 40, 4050 Mönchengladbach 6

Biete an für Amiga: Bootselektor, AV Kabel, Stereokabel und noch weitere neue Teile! Liste anfordern: Telefon 02684/5532 (Markus). Habe auch PD's auf 3.5 und 5.25 Zoll!!

Commodore 128D + Star-Drucker LC-10C + Final Cartridge. Helga Enderes, Beethovenstr. 6, 6922 Meckesheim

Zu verkaufen: Drucker Star NL-10. Preis: 600 SFR, Marco Maurer, Foehrenstr. 9, CH-9463 Oberriet.

" NEU " WORLD OF WONDERS " NEU "

TITEL	C-64 C	C-64 D	AMIGA	ST	PC
Black Tiger	29,90	39,90	69,90	69,90	79,90
Block Out	——	——	75,90	——	75,90
Bloodwych Data D.	——	——	43,90	43,90	——
Chaos Strikes Back	——	——	69,90	69,90	——
Cyberball	29,90	29,90	54,90	54,90	67,90
Dragon Wars	——	39,90	a.A.	——	a.A.
East Vs. West	——	——	75,90	75,90	75,90
European Space S.	——	——	79,90	79,90	109,90
Full Metal Planet	——	——	69,90	69,90	79,90
Future Wars	——	——	69,90	69,90	——
Indianapolis 500	——	——	——	——	69,90
It came f. the desert	——	——	79,90	——	——
Midwinter	——	——	69,90	69,90	69,90
Oliver & Co.	——	——	69,90	69,90	69,90
Omega	——	59,90	79,90	79,90	79,90
Pirates	——	56,90	69,90	69,90	69,90
Presumed Guilty	——	55,90	——	——	67,90
Starflight 1 + 2	——	——	75,90	——	75,90
Twin World	——	——	75,90	75,90	——
Wild Streets	29,90	39,90	69,90	69,90	——
X-Out	29,90	39,90	59,90	59,90	——

ASM 03/90

» 24 STD. SERVICE «
» TÄGLICH NEUHEITEN «

VERSAND - TELEFON
(0 61 96 / 8 24 67)

MO-FR : 14 - 21 UHR
SA: 9 - 14 UHR

Kostenlos
aktuelle Preisliste anfordern !

WORLD OF WONDERS
HÖHENSTR. 31
6231 SCHWALBACH

Dies ist nur ein kleiner Teil unseres Gesamtangebotes! Andere Systeme und Spiele a. A.
Versandkosten: Nachnahme + 6.00 DM, Vorkasse + 5,00 DM. Preisänderungen vorbehalten !

C64II + Floppy 1541II + Farbmonitor 1802 + 100 Disks + 2 Diskboxen + Abdeckhaube + Joysticks + ***Garantie*** + Reset. (Alles ist nur 2 Monate alt) Preis: 999 DM Tel. 02234/74401

Systemwechsel! Verkaufe 64'er + Floppy 1571 + Mon. 1702 + Drucker CP80X + Datasette + Disks + div. Bücher + Diskboxen + Kassetten + PD-Soft NP: 1700 VB 800 Tel. 04121/81440

Nintendo Videospiel zu verkaufen. Mit 6 Spielen wie Super Mario Bros. o. Zelda 1. Wie neu! NP DM 680,00 für 380,00 abzugeben. Gebe auch Tips zu den Spielen. Tel. 02129/51474

Sega Master System + 10 Games Wonderboy III, Alex Kidd I+II, Rastan..) Für nur 239 DM! Module eventuell auch einzeln! Fabian Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuern. 08035/8288!

Wahnsinn!!! CPC-Original-Soft- u. Hardware schon ab sagenhaften 3 (!) Deutschen Märkern. Gratisliste von: Dieter Köhler, Rosenstr. 32, 8501 Cadolzburg. Es lohnt sich bestimmt!

Gameboy von Nintendo + Tennis + Tetris + Ohrhörer für 259,-DM /NP 450 DM)...Tel.: 04521/1041

Atari-ST Computer mit viel Zubehör z.B. 2 Laufwerke, Software, Literatur usw.) Billig zu verkaufen Tel. 049941/65261 Sa. von 19-22 Uhr.

Verkaufe unbenutzten Laserdrukker Citizen Overture 106 (Wettbewerbsgewinn) 512 KB Ram + Toner, original verpackt, Garantie. C. Adler, Münchnerstr. 7, 8195 Deining. Kostenpunkt: 3500,- VB

C-128, 1570, 1901 1 Joy, Maus, 60 Disks (halbvoll), Discbox, Final Cartridge 3, Abdeckhauben, über 20 Originalspiele, Preis: 850,-DM (Neuw. 3000,-DM) Tel.: 06341/32357 ab 18 Uhr.

Soundsampler f. C64/Amiga/Atari ST wg. Clubauflösung inkl dt. Anl., Garantie, tw. mit Mikro: 35-65DM * 02642/400935 * Sa+So:02642/400936

Verkaufe C128D + Magic Formel (Guter Zustand) + 2 Spiele, Preis VB, Tel. 08230/9183 (Roman) 14.00-18.00 Uhr

Ich verschenke meinen Amiga 500 mit 1084 S an den 33. der mir einen 10,-DM Schein schickt. Achim Ginsterblum, Einsteinstr. 30, 5440 Mayen.

Verk. Nes Konsole, 12 Games, Advantage. Preis: schlappe 600,- Tel. 05364/3587

Verkaufe C-64 + 1541 + Reset + 100 Discs + BDX + 50 Org. Games + Zubehör Preis 580.-DM, Tel. 05126/1049 ab 14.00 h

Verkaufe C64 II, Floppy 1541, Drucker MPS 801, Geos 1.2, 4 Originale für DM 650: Jochen Till, 8038 Gröbenzell, Tel.: 08142/9147

Versteigere C64 III + Floppy 1541 II + 100 Disketten + Box + viel Zubehör gegen Höchstgebot (mind. 500 DM) Tel. 09632/1443 od. 09632/1318 (von 18-20 h)

Versteigere CPC 6128 + NLQ 401 (Drucker) + 50 Disketten + Box + Cassettenrekorder + viel Zubehör gegen Höchstgebot (mindestens 850 DM); Tel.:09632/1443 oder 09632/1443 (von 18-20 Uhr)

Atari 520 ST mit Floppy SF 314 und Data Becker Buch f. 530,-DM zu verkaufen. 13 Monate alt. Tel. 08726/643 ab 19h

Gelegenheit: Wer mir als erstes 10,-DM schickt, kriegt einen Atari 520 ST zugesandt, kein Jahr alt. Adresse: Ralph Maasen, Rubensring 23, 2740 Bremervörde. 100% Antwort.

Aufgepaßt: Tausche Atari 520 ST 1/2 Jahr alt und Zubehör gegen 128D evtl. mit Monitor und Zubehör. Tel.: 04761/6792. Fragt nach Ralph! ab 19.00 Uhr

512 KB + Uhr abschaltbar 209,-DM, Emulatorkabel + Software 30,-DM, Virusdecoder + Software 25,- DM, X-Copy Hardware 20,- DM, 41256-St.=6,50 DM, Monitorkabel-Scartfernseher 25DM Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Ber.-Gladbach 2, 02202/38706 Amiga

Familientrouble: Muß meinen Amiga 500, Speicherw., Zusatzlw. an den erstbesten abgeben, der 10 DM schickt. J. Busch, Kirchbergerstr. 8, 5000 Köln 41 (der 100ste kriegt Trostpr)

***Hi*wer ist an einem 5-Mark billigen C64** + 1541 + Diskbox + Disks (50) interessiert? Ich verschenke diese Anlage an 100sten Einsender von 5 DM. Einsendeschluß 28/2 E.Polat, Goltzstr. 2A, 4900 Herford PS:Das ist keine Finte

Tausche VC-20 (100% ok) für Einsteiger + 32K-Ram + Module sowie bespielte Kassette + Datasette gegen C-64 (auch 100% ok) oder gegen 250 DM 0711/772628

Verk. C64 II + Floppy 1541. Neue Tastatur + Resetschalter VB 350 DM! Tel: 06897/62782. (Carsten)

Verschenke Amiga 2000!!! An den 100. Anrufer. Tel: 05631/10779 (Jörg)

C-64 + Floppy + Drucker MP5 1200 + 2 Joysticks + Diskbox + 15 Leerdisks + 10 Originaldisks (Oil Imperium + FM2 + Exp.Kit + Superstar Soccer usw.) + Disklocher + Papier + Extras. Preis: ca.850,-DM VHS Tel.07260/549 ab 17 Uhr (Holger).

Verkaufe C64, Floppy, Präsident Printer 6320, Modul, ca. 80 Disks, Fernseher und Zubehör. Tausche auch gegen Amiga! Tel. 04682/543 Bodo verlangen! Zwischen 18 und 21 Uhr.

Verkaufe C-128-D + RGB Farbmonitor von Thomson + Maus 1351 + Diskettenbox mit Programmen VB 900,-DM Tel.: 089/149 15 20

Verkaufe CPC6128 m. Farbmonitor, Drucker, DMP2000 u. Joystick, Zubehör, Disketten für 1100,-DM, Tel: 08282/5545

Verschenke Amiga 500 + Farbmonitor 1084 mit 54 Disks an den Ersten, der mir 20 DM schickt! An Dirk Hafner, Dr. Schier Str. 18, 6670 St. Ingber ! Dafür verbürge ich mich!!!

Verschenke meinen Amiga 500 an den, der mir als Zehnter 10 DM schickt. Schreibt an Adam Padlo, Bahnhofstr. 15, 5948 Schmallenberg-Dorlar.

Verk. C64 II + Floppy 1541 + Datasette + Reset + Act. MK5 Modul + 146 Disks + 3 Boxen + Locher + 10 Originalcassette Preis 800,-DM, Stefan 04381/6946

Verk. Sega Master Sys. m. 5 Spielen f. 400DM NP 650DM. 07046/6746

Verk. Sega!! Mit 23 Spielen (z.B. Wonder boy III R-Type Golvellius) 1 Joystick f. insge. 1000,- (Neupreis ist 1984 DM) 1/2 Jahr alt. Tobias Wagner, 07033/34425

Verkaufe! C64, Floppy 1541, 2 Diskboxen, 140 Disks, 3 Orig. (Pool of B., Grand Monster Slam, Curse of t. Azure Bonds) f. 450,- 04757/306 Mo-Do/15-19h

Verschenke meinen C64 + 1541 an den Hundertsten, der mir 5,-DM schickt! Matthias Ascherl, Livingstonestr. 4, 8590 Marktredwitz (schnell!!!)

Verkaufe C-64 mit 80 Disks + Floppy + Locher + Maus + Box + Drucker. Preis: 800 DM. Tausche auch gegen Amiga 500. Tel.: 08454/3583 (ab 14 Uhr)

Einmalig!!! Verkaufe C 64 II + 1541 + Farbmon. + Drucker OKI MC 182 + 7 Orig. + 60 Disks + 1 Joy + Bücher + Lernprogramme f. Rechtschr. u. Englisch + Programmsammlung für 650DM. 040/874179. Hauke NP 2000,- DM. Also zuschlagen! Anrufen

Midisoft Studio Mehrspur + Seyuenze u. Spectrum 512 von Markt & Technik je ab 100 DM u. Stos The Game Creator. Für Atari ST. Ruft ab 19 b. 21 Uhr an 0911/899321 Markus

Tausche

C64 + Atari ST Suche Tauschpartner für beide Systeme Tel. 0511/552423

Tausche Amiga 500 Software. Habe neue Games. Bitte ruft an, wenn Ihr neue Software habt. All greetings to Amiga freaks. Tolga Kaydal, Landelhofweg 15, 7232 Hardt + Tel. 07422/1485 ab 18h. Please contact me soon!!!!

****Amiga 500 Software Polen**** Tausche Amiga Software und suche Kontakte! R.G. Graczyk, Ul.Grabowa 3-50, 85601 Bydgoszcz, Polen, 100% back

C64 Tausche hot stuff! 151289: Auzzie Games, Turbo Outrun, Mr Heli, u.v.m. Suche: Cabal, Toobim, Beach Volley, Contact: Christian Simon, Arndtstr. 12, 6834 Ketsch. Be fast. Disk or letter.

!!!CPC-Disc!!! Suche zuverlässigen Tauschpartner. Schickt Listen an: Klaus-A. Grömling, Mozartstr. 2c, 6704 Mutterstadt. 100% zurück!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk) Wenn Ihr gute Spiele habt, dann schickt Eure Listen und Disks an: Markus Hallmann, Rosenstr. 29, 3538 Marsberg 3, (100% Rückantwort)

****Amiga**** Ich tausche neueste Soft! Habe: Stunt car Racer, North & South, Batman!!! (Stand 16.12.89)! Schickt Disks u. Listen an: Postfach 291, D-3205 Bockenem!!! Disks 100% back!!!!

Biete Sound Sampler C-64 neuwertig im Tausch gegen Atari ST Spiele. Liste an Joh. Reitinger, Bartlberg 18, A-4802 Ebensee.

AMIGA *The Sharks* We are searching for new swapping-partners! We have the newest stuff! Send disks to: Postfach 851, 7300 Esslingen!!! 100% back!!! No lamers! Sharks!!

AMIGA *The Sharks* We are searching for new swapping-parnters! We have the newest stuff! Send disks to: Postfach 851, 7300 Esslingen!!! 100% back!!! No lamers! Sharks!!

Suche zuverl. Demo-Tauschpartner für den C64, nur Disk! Kein Tausch von Raubkopien!!! Schickt Disks an: Oliver Schmidt, Ponyweg 8, 5253 Lindlar. 100% Antwort auf jeden Brief!!!

System Duo tauscht nur neue Soft C64. Aller Art Soft Haupts. Games. Tel. 0771-14383 (Sam) oder 077702-1628 easy ryder. Auch Mädchen m. Foto. 100% Antw.. Nur ab 18h. System Duo.

C64 (Disk) Suche Tauschpartner. 100% Antwort (ehrlich) nur Disk. Schickt Listen an Marco Schirra, Donatusstr. 2, 5508 Hermeskeil. *C64*C64*C64*C64*

Suche Tauschpartner für C64 + Amiga. Call (ab 18 Uhr): 06150/4923 (C64/Markus) or 06150/3700 (Amiga/Andreas) Only Disks! Contact fast

Suche Tauschpartner auf Amiga. Schickt Liste oder Disks an: T. Gewald, 6232 Bad Soden, Erlenweg 20

~~**IBM*IBM*** Suche Tauschpartner.~~ Habe und suche neue Games. Schickt Eure Listen an P.Kersic, Marco-Polo-Str. 16, 6413 SH Heerlen, Holland

MSX*MSX*MSX2 Suche zuverlässigen Tauschpartner für MSX I und II. Antworte 100%ig. Schickt Eure Listen an: Peter Lutz, Goethestr. 17, 7944 Herbertingen 1 BRD

Amiga for swapping old and new demos and PD-soft. Write to Seulbergerstr. 45, 6380 Bad Homburg

Software für Armstrad/Schneide CPC Meine News:Skweek, Stormlorc Schreibt an: Ch. Blessenberger, Silbe hüttenweg 9, 8591 Konnersreuth. Greet to all my Computerfriends.

Tausche! Suche zuverlässigen Tauscl partner für Amiga. Schickt Liste ode Disk an: Frank Manke, Geneschen 5 4056 Schwalmtal. 100%

Suche zuverl. für AMIGA! Auch Ar fänger. Habe Supergames. Write fast t M. Tuttschuß, Eutinerstr. 25, 2400 L beck 91, 100% Antwort. Habe:Dogs War, Wings of Fury

Tausche Action-Cartridge (mög lichst neueste Version) gegen Exper Cartridge + Utility-Disk. Verkaufe auc gegen Höchstgebot (65 DM=VB, c neu) Tel.05161/8184 (Andreas)

Tausche the Final Cartridge III** gegen Amiga 100/2000 kann auch d fekt sein. Schickt ihn oder schreibt a Dirk Michalke, Kampmannsweg 9, 465 Gelsenkirchen 2***Übernehme Porto

xxxxAMIGAxxxx We search for ne swapper around the world. Contact u for hottest and newest stuff. Marku Brandes, Gottlieberstr. 23, 7750 Ko stanz. 100%

--PROJEKT X--PROJEKT X-- We s arch for really cool contacts on C-64. your stuff isn't older than 2 month th call:06162/71374. Thanx to my contac

Swapp newest stuff on C64 (disks) I haven't always the newe stuff. Call to:06206/53129!! I came fro the group B.B.O.B. And please: No l mers and loosers. Call fast.

AstroVersand

Winter-Ade-Preise

+ + + neu + + + frische Produkte + + + mehr PC + + + mehr Amiga

Final Cartridge III, überarbeitete Version, unser absoluter Renner, dt.Anleitung HAMMERPREIS: 65,- DM
Video-Digitizer 1000 f. C64, 382x288 Punkte, exklusiv f. Astro nur 197.- DM
Expert Cartridge, für C-64, Originalversion 3,5 + Utility-Disc, kpl.dt. 87,- DM
EXPERT 4.1: Erweiterungsdiskette/Utility-Disc, je 20,- DM
3,5" Diskettenlaufwerk, 720 K, in 5 2/5''-Rahmen, kompl. für PC nur 157,- DM
DIGIVIEW „Gold", Videodigitizer f. A 500/2000. akt. Hard- u. Softw., PAL 297,- DM
AEG s/w Videokamera, (625 Zeilen!) dt. Profiqualität Super f. DIGIVIEW! 397,- DM
3,5" Disk., 2D, Noname im 10er-Pack mit Etik. 50 St. Sonderpr. 90,- DM
3,5" Floppy f. A. extern, Bus, abschaltb., Metallgehäuse, Slimline, helle Blende etc. 199,- DM
Speichererw. A2000, 8 MB, 2 MB bestückt, autokonf. ab 698,- DM
Speichererw. A500, 512 K, abschaltbar, Akku, Uhr, autokonf. ab 177,- DM
NEU: **Interface** für Genius Scanner an jedem Amiga, mit Software, 169,- DM
Genius Handscanner 4500 für PC, 100-400 dpi, Grafiksoftware, Texterk. incl. Interface und Software für Amiga 549,- DM
Genius GM6+Supermaus für PC mit viel Software nur noch 87,- DM

Alle Artikel Originale in aktueller Version. Weitere schöne Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC. **Preisliste a.A.** Preise bei Vorkasse.: (**Euro-Scheck**, Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge. NN: + 7,50 DM (Inland). Ausland auf Anfrage!

ASTRO-VERSAND * H.+ S. Meschkat * Postf. 1330 * 3502 Vellmar
Rund-um-die-Uhr-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11
Telefax (0561) 88 55 07

CSJ COMPUTERSOFT

C-64 Games	Cass.	Disk	AMIGA GAMES	
100 % DYNAMITE (4 Hits)	49,95	59,95	LEGEND OF FAERGHAIL	89,95
ACTION FIGHTER	39,95	49,95	ARMADA	99,95
BLUE ANGEL		59,90	AUSTERLITZ	84,95
BLUE ANGEL 69	39,95	49,95	BATMAN THE MOVIE	84,95
BÖRSENFIEBER	39,95	59,95	BLOCK OUT	89,95
CHESSMASTER 2100		54,95	BLUE ANGEL 69	84,95
DRAGON SPIRIT	34,95	44,95	BUNDESLIGA MANAGER	69,95
EPYX 21	49,95	59,95	CHESS PLAYER 2150	84,95
EYE OF HORUS		49,95	DAY OF THE VIPER	84,95
F16 COMBAT PILOT		59,95	DELUX STRIP POKER	69,95
FIGHTING SOCCER	34,95	49,95	EMPORER OF THE MINES	79,95
FUSSBALL MANAGER 2 mit EXP.KIT		59,95	ESS EUROPEAN SPACE SIMULATOR	99,95
GHOSTBUSTERS 2	39.95	49,95	F16 COMBAT PILOT	84,95
HARD DRIVIN	34,95	44,95	FIGHTING BOMBER	99,95
HOLE IN ONE (Golf)		54,95	FIGHTING SOCCER	84,95
HOSTAGES		49,90	GOLD OF AMERIKA	84,95
IRON LORD		59,95	GRAND PRIX MASTER	69,95
KNIGHTS OF LEGEND		64,95	INDIANA JONES Adventure	89,95
MIKE READ'S POP		39,95	IRON LORD	89,95
OIL IMPERIUM		49,95	IT CAME FROM THE DESERT	99,95
OPERATION NEPTUNE		49,95	KAISER	129,95
PICTIONARY		64,95	MANIAC MANSION	84,95
ROCK'N ROLL	39,95	59,95	MY FANNY MAZE	49,95
SIM CITY		64,95	NORTH & SOUTH	64,95
SOMMER OLYMPIADE 88	39,95	49,95	OIL IMPERIUM	69,95
SUMMER EDITION	39,95	49,95	PLAYER MANAGER	79,95

HITS * HITS * HITS * HITS

C64 GAMES		AMIGA GAMES	
BLUE ANGEL	D 59,95	LEGEND OF FAERGHAIL	89,95
EPYX 21	C 49,95 D 59,95	X OUT	69,95
F16 COMBAT PILOT	59,95	MY FUNNY MAZE	49,95

THE CHAMP	34,95	49,95	ROLLER COASTER	84,95
TRIVIAL PERSUIT II		64,95	SIM CITY	99,95
UNTOUCHABLES		49,95	STADT DER LÖWEN	119,95
ZAK MCKRACKEN		59,95	STARFLIGHT	84,95
C 64 ANWENDER			X OUT	69,95
VIZASTAR 64 XL 8		298,00	**AMIGA ANWENDER**	
VIZAWRITE 64		98,00	AEGIS DRAW 2000	498,00
ATARI ST GAMES			AMIGA TOOLS 1,2	49,95
ARMADA		99,95	COMIC SETTER	99,00
ASTERIX OPERAT. HINKELSTEIN		84,95	DELUXE PAINT III	298,00
AUSTERILTZ		84.95	DYNAMIC STUDIO	298,00
CHASE H.Q.		54,95	KINDWORDS (Textverarbeitung)	149,90
FULL METAL PLANET		69.95	LATTICE C - COMPILER V 5.0	598,00
MANIAC MANSION		84,95	MOVIE SETTER	99,00
PIRATES		69,95	PAGESETTER (Text & Grafik)	99,00
PLAYER MANAGER		79,95	PROFESSIONAL DRAW	248,00
RINGS OF MEDUSA		89,95	PROFESSIONAL PAGE 1.3	498,00
UNTOUCHABLES		64,95	SONIX 2.0	149,90
			SOUND BASIS	198,00
			VIDEOPAGE	189,00

*** **Händleranfragen erwünscht** ***

CSJ NEWS	CSJ COMPUTERSOFT GmbH		Versandbedingungen
gegen 1,50 DM in Briefmarken anfordern Computer angeben	Abt. Versand Auf dem Schacht 17 3203 Sarstedt 4 Tel. (05066) 4031	LADENGESCHÄFT An der Tiefenriede 27 3000 Hannover 1 Tel. (0511) 886383	UPS-Express 10,- DM NN.7,-DM/Vork.4,-DM Ausl.:Vorkasse 15,-DM (Euroscheck in DM)

Gewerbliche Kleinanzeigen

Public-Domain-Disketten
für C64 - 128 oder Atari ST
Riesenauswahl, doppelseitige bespielte Diskette, Katalog 2,00 Porto.
10 Probe-Disk. C 64 für 20,- DM
10 Probe-Disk. ATARI-ST 30,- DM
Computersystem angeben
Carsten Birr
Bockholtstr. 13
4040 Neuss 1

GRATIS SPIELREGELN
(solange der Vorrat reicht)
könnt Ihr für die Science-Fiction POSTSPIELE SPIRAL ARM und THE WEAPON anfordern! Kontaktadresse:
PBM STUDIO
Christian Grund
Gerasdorfer Str. 55/141
A-1210 Wien, Tel.: Wien 398056, Fax: 565660
Weiteres erhältlich: Info's für KINGDOM, dem historischen Fantasiespiel um Ruhm, Macht u. Titel. Zuggeb. ab DM 3,50!

Ihr wollt
Kaufen - Verkaufen - Tauschen
Wir vermitteln
Computer - Konsolen - Software
ständig Angebote und Gesuche (besonders Amiga 500).
Anrufen kostet nichts!
DATA TEAM
0 61 31 / 5 37 53
Mo.-Fr. 10 - 19 Uhr
Ankauf/Verkauf
PC-Engine und Sega Mega Drive !

JUST GAMES
Spiele für PC
Tel. 0 69 / 5 97 45 06
z.B. Kings Quest, Triple Pack
89.90 DM

100 DM
Nebenverdienst täglich für jeden von zuhause aus.
Info gegen 10 DM von:
Sven Aurich
Waldtruderinger Str. 32
8000 München 82

TWILIGHT-SOFT
- 24-Std.-Versand -
Wir haben ständig die neusten Spiele zu Niedrig-Preisen.
SIM CITY - 74,95
RINGS OF MEDUSA - 69,95
F 29 - 74,95
(AM/AT)
Alle Systeme lieferbar !
0 4 0 / 5 22 97 92

NEU PC-ENGINE/ SEGA-MEGA-DRIVE NEU
u. Zubehör.
Tiefstpreise, z.B.
Galaga 88 o.
Moto Roader **69,- DM**
4 Wochen Service
Module ab 30 DM
Tel.: 0 52 46 / 15 72
Info: Game-Play
Postfach 11 04
4837 Verl 1

!!! Achtung Aussteller !!!
7. ELEKTRONIK & COMPUTERTAGE, Verkaufs-Infomesse.
18.-20. Mai, Kongresshalle Saarbrücken
über 100 Aussteller.
Super Konditionen: Info:
Postfach 101 260, 6620 Völklingen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme
C16/+4/QL/PC/Amiga
Rechen-, Rechtschreib-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl. franz., spanisch) je 15 DM + NN
Gratisinfo von I. Thurm
Postfach 16 71
7060 Schorndorf
Tel.: 0 71 81 / 2 17 09

SUPERDISCOUNT
z. B. C 64 Disk
CHAMBERS OF SHAOLIN
36.95 DM
Preisliste für C64 u. Amiga gratis
Tel. 0 81 31 /8 68 37
Karl Speckner Soft
8066 Unterbachern

Computerspiele
Telespiele - Handhelds
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg 50
Tel.:09 11 / 4 88 71
Fax:09 11 / 48 60 91
Ladenverkauf, Beratung u. Ausprobieren der Spiele:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versandbestellung 24 Std.
Versand auf Rechnung,
Bestellung DM 3,50 Porto.
Zahlung per Kreditkarte mögl.
Sofort kostenl. Preisl. anfordern.

Computer kaputt?
Rufen Sie uns an!!!
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
24-Std.-Tel.: + BTX
0 82 61 / 54 44

KIWI-Products
Postfach
CH-8600 Dübendorf
Komplett-Lösung:
LARRY 3/KQ 1 - 4/
INDY 3/ZAK je DM 15,-/
SFr 14,-/ÖS 110,-
gegen VK/EUROSCHECK !
DIN-Lösungen auf Anfrage.
Katalog-Disk DM 3,-/
SFr 3,-/ÖS 22,-

Versand 24 Std. Versand
Lösungshefte für viele Spiele 19,-. Liste für Ihren Computer gratis
ATARI/IBM/CPC/C-64/128/C-16/AMIGA/ST
ANRUFEN!
SOFTWAREVERSAND
ANNELIE GEBAUER
TEL/BTX
02 11 / 30 92 33

HOPSWARE
COMPUTERSPIELE
IBM / komp. AMIGA
ATARI C 64
Robert Hanke
Annette-Kolb-Anger 15
8000 München 83
Tel. ab 18 Uhr
0 89 / 67 24 86
Fordern Sie Ihre Preisliste.

DISKETTEN
3 1/2" 2DD NN DM 14,80 (10 Stck.)
3 1/2" 2 DD Host lifelong Garantie DM 20,00 (10 Stck.)
Computerreperatur
An- u. Verkauf
* DBZ Rolf Schulze *
Telefon: 04 41 / 3 44 42
FAX: 04 41 / 8 60 69

AMIGA!
Bavarian-PD = 120 Disketten voll deutscher Software
Gratisinfo bei
Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72

ATARI ST:
PD-Software !
Liste gratis
OLLIS PD Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
- Schnell + preiswert -

Fa:
The Program
Hard- + Software
für
C-16 ● VC 20 ● C-64 ● AMIGA ● IBM-PC ● ATARI ST ● XL ● XE.
Info gegen 1,-- DM Briefmarke
Höttinger Str. 34 B
8836 Ellingen

SOFTWARE-BÖRSE
GRATIS-INFO von
VERO-SOFT
Breithardter Weg 32
6204 Taunusstein
0 61 28 / 7 34 57

NEWS
SOFTWARE
Wir führen Spiele und Anwendungen für
AMIGA **ATARI ST**
PC **C64**
XL/XE **CPC**
C16
NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

HARDWARE
zu
TRAUMPREISEN
für
AMIGA
(alle Modelle)
Telefon:
0 61 72 / 4 36 26

AMIGA
SoftwareLINE
The ultimate public domain power!
Gratisinfo von:
Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
D-6729 Jockgrim

Mal was anders !!!
Telefone - Anrufbeantworter - Zubehör
Für jeden Geschmack, zu jedem Preis !!!
Tiptel, Panasonic und Code-a-Phone !!!
CVB-Computer
Inh. Peter Bergler
Abt. Telecom
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
Tel.+BTX: 0 82 61 / 54 44

*** FUSSBALL-COACH ***
(Postspiel)
1. + 2. Liga
alle Spieler und die Bundesligateams der Saison 89/90, ihr Training legen Sie für jeden Tag fest, im Spiel sind enthalten: **Transferliste, EUROPA-DFB Pokal, Taktik, Strategie,** jedes Spiel wird auf einer DIN A4 Seite kommentiert. Legen Sie die Stadionpreise selber fest, nutzen Sie die Chance IHREN Verein in eigener Regie zu übernehmen.
Info: DBZ-Schwarzerweg 1 a-2876 Berne - 04 41 / 3 44 42
INFO 04 41 / 3 44 42

Teuflisch gute Spiele in der SPIELHALLE ASM

Hallo Freaks! Einen heißen Monat kann ich Euch versprechen, denn die internatio nalen Hersteller warten rechtzeitig zur IMA mit neuen Knallerspielen auf. Wie's so auf der IMA abging, erfahrt Ihr auf den Seiten 152 – 154. Drei der Messegames habe ich bereits diesma für Euch getestet, und als Bonus gibt's noch exklusiv für Euch ein phantastisches Rollenspie von TAITO! Also, nix wie rein ins Vergnügen!

Michael Suc

Wahnsinn, absoluter Wahnsinn, was **TAITO** da auf die Beine gestellt hat. Das neueste Werk dieser Company, aus deren Labs z.B. *Tiger Heli* stammt, ist so neu, daß mir die einzige, in Deutschland vorhandene Testplatine in Kunstharz eingegossen zuging – wg. der bösen Konkurrenz. Die Mühe hat sich aber wirklich gelohnt, denn mit **CADASH** kann ich Euch ein reinrassiges Rollenspiel ans Herz legen, das es in dieser Form **noch nie** als Coin-op gegeben hat! CADASH versetzt bis zu vier Spieler (!) in ein geheimnisvolles Zauberland, in dem die K. am D. ist – der Ärger also ziemlich groß ist. Die Tochter des Königs wurde nämlich von einem Bösewicht entführt, der das holde Mädel nicht als Geliebte, sondern als Geisel benutzt. Ziel des Typen ist es nämlich, die Macht in diesem märchenhaften Land zu bekommen. So entschließt sich der König,

Echt goldig, die Prinzessin von CADASH – aber warum müssen die Mädels immer wie Heidi aussehen?

Der Held von CADASH beim Einkaufen.

einen oder mehrere Recken in den Kam ziehen zu lassen, die den düsteren Obe fuzzi und seine Gesellen vernichten und di Prinzessin zurückholen müssen. Logo, da diese Story gar nicht märchenhaft neu is aber 1.) zählen Geschichten dieser A schon zum Standard-Background bei Ro lenspielen und 2.) ist sie noch nie für eine Automaten benutzt wurden. Zwar gab e schon früher einige Spiele wie z.B. *Wonde boy II*, die Adventure-Elemente auch in d Spielhalle einführten, doch in dieser Ko sequenz und Komplexität hat sich das b jetzt noch kein Hersteller getraut.
Das beginnt schon vor Spielbeginn, wer die Spielcharaktere ausgewählt werde müssen. Ihr müßt Euch zwischen eine Zauberer, einem Kämpfer, einem Ninja ur einem Priester entscheiden, wobei natü lich jeder von ihnen ganz unterschiedlich Eigenschaften besitzt, die das Programm einem Textfenster auch darstellt. Dem A fänger ist der Kämpfer zu empfehlen, der er verfügt über gute Kampfkraft und kar seine Waffen schnell ausbauen. CADAS ist nämlich ähnlich angelegt wie die Klas

Ein kleiner Blick in die bezaubernden Landschaften von CADASH.

ker unter den Konsolen-Rollenspielen (*Y's*, etc.): Der Held erkundet Labyrinthe, Dungeons und Städte, in denen er durch Kauf seine Ausrüstung verbessern kann. Verschiedene Kriterien, wie z.B. die Kampferprobtheit, verbessern widerum andere Fähigkeiten. Wenn sich so z.B. der Zauberer gut im Kampfe schlägt, wird er eine Erfahrungsstufe höher gesetzt und kann dann neue Zaubersprüche anwenden. TAITO hat sich zudem noch besonders bei der Spielhandlung viel Mühe gegeben, um die Abwechslung noch weiter zu steigern. Viele fremde Spielcharaktere können entdeckt werden, mit denen man kommunizieren und Informationen erhalten kann – und witzige Gags kommen ebenfalls nicht zu kurz. CADASH beinhaltet somit neben der großen Aufgabe der Errettung der Prinzessin noch viele kleine Rätsel, die es zu lösen gilt. Wenn Ihr den Dungeon-Endgegner im ersten Level (heißt „Black Pudding" und sieht auch so aus) besiegt habt, kommt Ihr duch ein Dimensionstor in eine Stadt. Dort erfahrt Ihr von einem verschwundenen Mädel, das angeblich von einem Kraken gekidnappt wurde und „Marinade" heißt. Bei der Erkundung des schon recht weitverzweigten Dungeons entdeckte ich auch, warum das Girl so heißt: Sie ist eine Meerjungfrau! Nach der Befreiung vom Oktupus gibt's zum Dank noch eine Flasche, die dem Helden das Tauchen ermöglicht – eine Fähigkeit, die man später noch schätzen lernen wird.

In dieser Art und Weise gestaltet sich das ganze Spiel: Die Heroen erkunden Dungeons, erweitern ihre Fähigkeiten, sammeln Goldstücke im Kampf, kaufen damit Waffen, befreien irgendwelche Typen, finden Schlüssel, betreten über Dimensionstore andere Kontinente des Zauberlandes und vernichten Endgegner. Natürlich legte man bei TAITO viel Wert auf die Actionszenen, denn schließlich will man an dem Spiel auch Geld verdienen. Absonderliche Spinnen, steinernde, grabschende Hände und dergleichen mehr machen CADASH sehr schwierig und zwingen den Spieler zu richtigen Entscheidungen beim Waffenkauf. Darüber hinaus ist den Grafikern jedoch noch ein Meisterwerk gelungen, denn die Dungeons sehen endlich auch mal grottenhaft aus, die Städte und Landschaften sind einfach märchenhaft. Passend dazu gibt's noch einen subtilen Sound mit klassischen Anleihen, der die Atmosphäre für dieses durch und durch gelungene Spiel perfekt macht. Unbedingt spielen!

Ähnlich innovativ meldet sich auch **ATARI** zurück in der Spieleszene. **KLAX** heißt das neueste Werk, daß völlig ohne Gewalt und Blutvergießen auskommt. KLAX ist nämlich ein Denkspiel für Strategen mit fixen Fingern und Köpfchen. KLAX könnte man als dreidimensionales Tic-Tac-Toe bezeichnen – und als Suchtspiel. Auf fünf verschiedenen Förderbändern klappen kleine Bauklötzchen nach vorn, die der Spieler vor dem Herunterfallen mit einem Gabelstapler auffangen und am Boden ablegen muß. Die getürmten, verschiedenfarbigen Klötzchen verschwinden jedoch nur dann, wenn gleichfarbige horizontale oder diagonale Reihen gebildet werden. Und wenn gleichzeitig eine diagonale *und* horizontale Reihe aus drei Klötzchen gebastelt wird, gibt's noch Bonuspunkte. KLAX verfügt natürlich noch über verschiedene Levels und einen Zwei-Spieler-Modus für den Wettkampf gegeneinander. Ähnlich wie bei *Tetris* ist die Grafik nicht umwerfend, die Motivation aber langanhaltend – bis hin zur (heilsamen?) „Sucht". Die Idee, quasi eine Kreuzung zwischen *Tetris* und Tic-Tac-Toe zu entwickeln, verdient Anerkennung, denn mit KLAX ist ATARI ein nettes Spielchen gelungen, das die Investition von einigen Markstücken wert ist!

Und noch'n Denkspiel: **SEGA** hat ebenfalls nicht vor, den Denkspielboom zu verpassen, und programmierte mit **BOXEED** den frechsten *Tetris*-Klone der Saison. Immerhin erkannte man die urheberrechtlichen Gefahren frühzeitig und besorgte sich eine Lizenz für die hauseigene Variante des Klötzchenspiels, das sich nur in Details vom Original unterscheidet. Demnach geht's bei BOXEED lediglich darum, herunterfallende Klötzchen verschiedener „Bauart" auf dem Boden der Spielfläche so einzupassen, daß horizontale Linien entstehen, die daraufhin verschwinden und Punkte ergeben. Nix Neues also in dieser Hinsicht, doch verfügt BOXEED über ein paar neue Features, die das Game durchaus spannend machen. Einige der Klötzchen verfügen nämlich nun über Bonuselemente, die dann wirksam werden, wenn mit ihnen zusammen eine Linie moniert wird. Dann könnt Ihr z.B. mit einem Raumschiff von oben Eure Reihen abschießen, mit einem Vogel neue Klötzchen-

TAITO ließ es bei diesem Rollenspiel auch an Action nicht mangeln.

So geht's ab bei KLAX von ATARI – besonders im Zwei-Spieler-Modus.

teile einfügen oder an beliebiger Stelle eine Bombe hochgehen lassen. Sogar die Mon-

Gewohnte Ballerei bei SNK's S.A.R.

ty-Python-Fans kommen auf ihre Kosten: Das berühmte Gewicht mit den „16 Tons" fegt die Klötzchen beim Herunterfallen hinweg. Ebenfalls möglich: Ein Zwei-Spieler-Modus, bei dem abgetragene Reihen (ab zwei gleichzeitig!) über eine Steckdose (!!!) dem Gegner aufgelastet werden. Wie gesagt: BOXEED ist im Grunde „nur" eine Kopie, aber das *Tetris*-Thema ist gut verfeinert worden. Ach ja, und noch was: SEGA hat für das **MEGA DRIVE** bereits ein *Tetris*-Spiel angekündigt. Wie das wohl aussehen wird...?

Der letzte Gast in unserer heutigen Spielrunde begibt sich entgegen den anderen Games wieder in gewohnten Action-Bahnen, die uns allen bestens bekannt sein dürften. **S.A.R.** von **SNK** ist nämlich nicht mehr und nicht weniger als ein Metzelspiel für die Hartgesottenen. Mittels eines Spezialjoysticks, mit dem die Spielfigur bewegt und gleichzeitig die Waffe in alle Richtungen gedreht werden kann, dürfen Aliens in rauhen Massen abgehobelt werden. Ähnlich wie schon bei den legendären *Ikari Warriors* erblicken wir die Spielszenerie aus der Vogelperspektive, wobei die Levels horizontal oder vertikal durchscrollen. Vernichten müssen ein bis zwei Spieler so ziemlich alles, was sich bewegt. Keine Angst, hierbei geht's nur um widerlich aussehende Monster, die nach vernichtenden Treffern zerplatzen (microwellenmäßig oder so...), aber dennoch keine Flecken auf dem Teppich hinterlassen. Was man da so alles sieht, erinnert verdammt an den Film *Aliens*, und das nicht zuletzt deshalb, weil viele der Viecher dem Film regelrecht entsprungen zu sein scheinen. Dieser bananenförmige Kopf mit dem unendlich langen Kiefer – ja, das war ein schöner Film...

Trotz der „Anleihen" bleibt S.A.R. aber lediglich Durchschnittsware, denn die Abwechslung hält sich in Grenzen, und die Extrawaffen haben wir alle schon mal gesehen (zwe MP's und ein Raketenwerfer). Einzige Neuerung ist das „schwarze Loch", daß die Feinde wie die großen Brüder im All einfach aufsaugt. eine nette Idee – und gut sieht's auch noch aus. Wer nur das Außergewöhnliche liebt, wird an S.A.R. wohl trotzdem keinen Gefallen finden, doch Actionfans, die 'ne kleine Auflockerung zwischen *R-TYPE I* und *Image Fight* suchen, werden gut bedient. Altes in neuem Gewand muß ja nich langweilig sein – oder?

Oben: KLAX, ein Spieler. Darunter: CADASH

Demnächst auch für das MEGA DRIVE: SEGA's Tetris-Variante BOXEED.

Wie im Paradies

Frankfurt/Main Messegelände Halle 5
ima
11. Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten
11. International amusement and vending machines trade fair
11. Salon international des jeux et distributeurs automatiques
11. Salone internazionale degli automatici da divertimento e distributori automatici
23.-26. Januar 1990

Sie ist gelaufen, die IMA '90! Vom 23. – 26. Januar gaben sich Automatenhersteller und Zulieferer aus aller Welt die Ehre auf der wohl bedeutendsten Messe dieser Art in Europa. Die Frankfurter Messehallen verwandelten sich in ein elektronisches Spielparadies und bescherten den Besuchern die größte Spielhalle der Welt. Die „internationale Fachmesse Unterhaltung- und Warenautomaten", wie die IMA offiziell heißt, ist nur noch mit der japanischen JAMMA-Messe zu vergleichen. Bei der IMA werden die Trends für den europäischen Markt gesetzt, seien es Geldspielgeräte, TV-Spiele, Flipper o.ä. Und ASM war den brandheißen Neuigkeiten natürlich vor Ort auf der Spur!

Gleich beim ersten Blick in die Halle 5 des Messegländes, beim sanften Herabgleiten auf der Rolltreppe, bekam man eine ungefähre Vorstellung davon, was alles geboten wurde. Am auffälligsten auch diesesmal: Der Stand von Branchenführer **GAUSELMANN**. Die Unternehmensgruppe mit ihren „Anhängseln" **adp, STELLA** und **NOVA** hält mittlerweile einen Marktanteil von knapp 50% des deutschen Automatenmarktes. Grund genug für Firmenchef und Bartträger **Paul Gauselmann**, persönlich auf der Bildfläche zu erscheinen, um Rede und Antwort zu stehen. Mit der Öffnung der Grenzen gen Osten und dem anstehenden Binnenmarkt erhofft sich „PG" neue Impulse für sein Unternehmen, da der deutsche Markt schon seit längerem stagniere. Recht hat er: 1989 konnte die Unternehmensgruppe mit 712 Millionen Mark (West!) Umsatz gerade mal das Ergebnis von 1987 halten – die Existenz der Firma scheint aber angesichts solcher Zahlen auch weiterhin gesichert.

Spielszene + Gehäuse von LINE OF FIRE.

Bei einem Rundgang über den Messestand erläuterte Gauselmann dann die Neuheiten seines Hauses. Neben den zwar toll anzusehenden, aber wenig innovativen Großbildschirmen für TV-Spiele mit einem unbestritten tollen Spiele-Feeling war es besonders der Backgammon-Automat, der für Furore sorgte. Erstmals ist es gelungen, dieses populäre Strategiespiel mit seinen vielen Features in einen Automaten umzuwandeln, bei dem ein bis zwei Spieler um Punkte spielen können. Die Idee für diesen ungewöhnlichen Automaten kam Gauselmann im übrigen bei einem Urlaub auf Gran Canaria. Es bedurfte dann noch eines Backgammon-Weltmeisters, eines Technikers und eines Programmierers, um das Meisterwerk rechtzeitig zur Messe vorzustellen. Gauselmann selbst erklärte gegenüber ASM, er sei „ein begeisterter Spieler", besonders die zahlreichen Denk- und Strategiespiele hätten es ihm angetan.

Befragt auf die mögliche Konkurrenz zwischen immer leistungsfähigeren Heimcomputern und TV-Spielen meinte er, daß durchaus ein Wettkampf zwischen beiden entbrennen könnte. Allerdings sieht er die Automaten noch auf lange Zeit als Vorreiter, auch wenn die Technik der heimischen Rechner besser werde. Man werde halt „immer einen Schritt voraus sein".

Ein kleiner Blick in den noblen Stand von GAUSELMANN

Ein Vorurteil weniger: Auch Frauen sind Spielefans!

In puncto TV-Spiele war die Gauselmann-Tochter **NOVA** der eindeutige Publikumsmagnet der Messe. Die Importfirma hatte neben neuen Games wie **SHADOW DANCER, PUZZNIC** und **R-TYPE II** noch einige Lekkerbissen extra für die Messe importiert, die's in sich haben.

Auf dem großzügigen Messestand gab's auf Großbildschi[rmen], schicken Komplettger[ä]ten oder gar per Projektore[n] Spiele für jeden Geschmac[k]. Den absoluten Härtefall in de[r] Geschichte der Brutalo-Spiel[e] dürfte dabei **LINE OF FIRE** v[on] **SEGA** darstellen. In dem aufg[e]stellten Komplettgerät sa[mt] Kabine und Maschinenpist[o]len-Imitation geht's zur Sach[e] wie selten zuvor. Der Held a[n] der Knarre muß Flugzeuge, S[ol]daten, Jeeps und Geschütz[e] ohne Ende beharken. Das Spi[el] ist so „realistisch", daß auß[er] riesigen Grafiken mit tolle[n] Zoom-Effekten noch die MP m[it] einem Rückstoß beim Abfeuer[n] aufwartet – um wahre Leiche[n]felder zurückzulassen.
Wesentlich abstrakter und d[a]mit auch geschmackvoller g[e]staltete sich **SAR – SEARC[H] AND RESCUE** von **SNK**. Hie[r]bei ist der Screen von unzäh[li]gen Aliens bevölkert, die ein b[is] zwei Einzelkämpfer zu Matsc[h] verarbeiten müssen. Das Gam[e] ist effektvoll und bietet groß[e,] schicke Spielfiguren, doch i[st] die Ähnlichkeit zu älteren Spi[e]len wie *Devastators* doch rec[ht] auffallend. Eine Neuerun[g] gibt's jedoch: Die Waffe der be[i]den Helden erzeugt bei de[...]

Rasant: ROUND UP 5 vo[n] TATSUMI.

Totaler Spielspaß: TV-Spiele mit Großbildschirmen.

Feinden ein schwarzes Loch, und schwupp...
Wem das immer noch nicht zusagte, konnte sich natürlich auch an völlig gewaltlosen

Anziehungspunkt: Der NOVA-Stand.

Spielen erfreuen. **SCI** von **TAITO** erwies sich z.B. beim Publikum als äußerst beliebter Rennsimulator. Aufgabe des Spielers ist hierbei die „**S**pecial **C**rime **I**nvestigation", will heißen, man muß mit einem Polizeiflitzer die Highways abgrasen, um Verbrecherautos aus dem Verkehr zu ziehen. Richtig, das Spiel ist *Chase H.Q.* verdammt ähnlich, doch schließlich werden bei SCI die Autos

Klingende Kassen: Geldspielgeräte.

nicht mehr gerammt, sondern gleich abgeschossen. Natürlich ist das alles wenig originell, doch Fahrsimulatoren, egal in welcher Variante, besitzen immer ihren ganz besonderen Reiz. Und die technischen wie auch grafischen Qualitäten von SCI sind wirklich beeindrukkend, das Fahrfeeling gerät zum Geschwindigkeitsrausch. Gut gemacht, TAITO!
Die beiden originellsten TV-Spiele am NOVA-Stand stammten jedoch zweifellos von **ATARI**. Erstaunlich, wie entwicklungsfreudig Atari derzeit ist: Erst gab's den Portfolio-PC, dann den STE, gefolgt vom Handheld namens LYNX, und sogar eine 16-Bit-Konsole ist schon in Arbeit! Und zwischendurch finden die Atarianer sogar noch Zeit, erstaunliche

Paul Gauselmann erklärt die Vorzüge des Backgammon-Automaten.

Spielkonzepte aus dem Hut zu zaubern. Zugegeben, **BADLANDS** ist an einen älteren ATARI-Hit namens *Supersprint* angelehnt, doch macht dieses nette Rennspielchen tierisch Spaß. Acht Tracks in perspektivischer 3D-Grafik müssen gegen den Computergegner durchfahren werden, wobei das eigene Auto nach und nach „aufgerüstet" werden kann – auch für Ballerei! Die niedlichen Grafiken dienen dabei nicht nur als Augenweide, sondern erweisen sich auch als Hindernisse und Reflextest: Urplötzlich fällt ein Strommast um, oder ein Steinschlag blokkiert die Straße. BADLANDS ist ein lustiges Actionspiel für zwischendurch und verlangt vom Spieler viel Geschick. Empfehlenswert!
Den Vogel schoß ATARI jedoch mit **KLAX** ab, das die NOVA ebenfalls als Messehit favorisierte und gleich sechsmal auf dem Stand verteilte. KLAX ist wahrlich kein Klacks, sondern ein reinrassiges, schnelles Denkspiel für fixe Grübler. Auf vier verschiedenen Rampen kippen kleine Klötzchen nach vorn, die von einem Gabelstapler vor dem Herunterfallen gerettet und auf dem Boden abgelegt werden müssen. Der Clou: Die Klötzchen besitzen vier verschiedene Farben und müssen auf dem Boden so abgelegt werden, daß diagonale Linien gleicher Farben entstehen. Durch fortlaufend erhöhte Geschwindigkeit sowie diverse Extras geht die Motivation steil nach oben. Der Beweis: Alle sechs Geräte waren ständig umlagert.
Die NOVA ließ es sich nicht nehmen, anläßlich der Messe auch gleich die besten TV-Spiele des vergangenen Jahres auszuzeichnen: Gekürt wurden **WORLD CUP '90** von **TECMO** und **PANG** von **MITCHELL**. Gerade MITCHELL ist diese Auszeichnung zu gönnen, denn der Newcomer hat sich bei seinem ersten Produkt wirklich viel Mühe gegeben. Die

Farbenfroh: S.A.R. von SNK

anderen Hersteller setzten voll auf den derzeitigen Trend bei den Denkspielen und Fahrsimulatoren. Unzählige *Tetris*-Versionen und aufwendige, hydraulisch gesteuerte Simulatoren waren in den Hallen zu bestaunen. Alle wichtigen japanischen Hersteller hatten Vertre-

Wie im Paradies: Alle neuen Spiele im Freispielmodus.

Großer Andrang auch bei den unzähligen Flippern.

ter zur IMA entsandt, die die aufwendigen Messestände bewundern konnten. Getreu dem Motto „Klotzen, nicht kleckern" hatten die großen deutschen Auf- und Hersteller nämlich keine Kosten und Mühen gescheut, dem interessierten Fachpublikum viel Unterhaltung zu bieten. Am **LÖWEN**-Stand gab Ex-Weltmeister **Steve Davis** eine beeindruckende Snooker-Vorstellung, während **Formel 1**- Moderator **Kai Böking** bei **BALLY-WULFF** zeigte, was man mit einer CD-Video-Jukebox und 20 Fernsehern so alles machen kann. Kai gestand, daß er mit den gezeigten Geldspielgeräten nicht so viel

Unter Dach und Fach: KONAMI zeigte seine neuesten Spiele.

anfangen könnte, jedoch war er sehr angetan von **TATSUMIs** Fahrsimulator **ROUND UP 5**, bei dem die Rallye Paris-Dakar gleich auf drei Monitoren nachgespielt werden kann. **KONAMI** konnte zwar nicht mit Sport- und Fernsehstars aufwarten, doch dafür wurde das Firmenlogo silbern glänzend umso auffälliger in Szene gesetzt. Bieten konnte KONAMI die schon in den letzten ASMs vorgstellten **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** und **GRADIUS III** sowie das nagelneue **ALIENS**. Die Lizenz für diese Filmversoftung wurde bei diesem Spiel kräftig ausgeschlachtet. Digitalisierte Bilder aus dem Film schaffen die Atmosphäre für ein knackiges Ballerspiel um eklige Monster und eingesponnene Gefangene. Gruselige Details sollen an dieser Stelle nicht genannt werden, doch fleißige Kinogänger und/oder Science-Fiction-Fans werden wissen, was man

Das ist BADLANDS, der Superprint „Nachfolger" von ATARI.

ASM-Redakteur M. Suck im Gespräch mit „Formel 1"-Moderator Kai Böcking.

alles bei diesem Befreiungskampf der dritten Art erleben kann...

Ein Kuriosum ganz besonderer Art konnte der interessierte Besucher dann noch auf zwei kleineren Ständen bestaunen, sofern man sich ein wenig Zeit nahm. Ein kleiner Blick in einige Automaten mit den Spielen TIGER HELI, WONDERBOY II und R-TYPE ließ Erstaunliches zutage treten: Eine **PC-ENGINE**! Mal war verschämt nur die nackte Platine eingebaut, mal war das ganze PC-Engine Gehäuse unverblümt integriert und als TURBO GRAFX deklariert. Ein eigens gebasteltes Interface übernimmt die Umstellung der Konsole auf Münzeinwurf, der Monitor erhält das übliche RGB-Signal der Engine. Verkauft wird dieser „etwas andere Automat" für den für Aufsteller günstigen Preis von ca. 900 DM, die Module sind für 120 – 200 DM zu haben. Ein Problem konnte jedoch noch nicht gemeistert werden: Auch

Snooker vom Feinsten: Steve Davis zog alle Register.

Erstaunlich: Dieser Automat besteht aus einer PC-ENGI-NE!

bei der Automaten-Fassun der Konsole finden alle be kannten Cheats ihre Anwer dung. Ob die Aufsteller Freud mit einem Automaten habe werden, bei dem der Spieler m einem Trick unendlich viel Spiele machen kann...?

Wie dem auch sei, dieses Be spiel zeigt, daß der Konku renzkampf der Systeme scho voll im Gange ist. Compute und TV-Spiele werden in Zu kunft wohl eine noch stärker Mischung erfahren als derze Die IMA ist ein gutes Baromete für solche Entwicklungen, den schließlich handelt es sich u eine reine Verkaufsmesse, be der das Fachpublikum Einkä fe für das laufende Jahr täti (und der Eintrittspreis von 4 Mark hat wohl die meisten re nen Spielefreaks abge schreckt). Es bleibt abzuwa ten, in welcher Form uns die be kannten Konsolen und neu leistungsfähige Heimcompute demnächst in den Spielstätte begegnen werden. Die IMA '9 zeigte viele Anregungen in di ser Hinsicht und bot dem Besu cher einen guten Überblic über eine Branche, die im Ve hältnis zum restlichen Freizei markt recht klein ist, aber wi kaum eine andere immer a dem neuesten technische Stand sein muß. Der Markt ist i Bewegung und wird sich weite verändern – man darf jet schon auf die IMA '91 gespann sein! **MICHAEL SUC**

Gruselig: Die Filmversoftung ALIENS aus dem Hause KONAMI

■ ■ ■ Soft Express ■ ■ ■

Direktversand M. Preil ● Postfach 2070 ● 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 ● Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

Amiga

Titel	Preis
American Dreams	80,-
A.P.B.	60,-
Asterix II	70,-
Batman	70,-
Chicago '90	80,-
Chinese Karate	60,-
Clown-O-Mania	60,-
Cosmo Ranger	65,-
Darius	70,-
Design 3D (Zeichenprogramm)	245,-
Deep Space	39,-
Emmanuelle	60,-
Die Fugger	54,-
Full Metall Planet	75,-
Kreuz Ass	39,-
Legend of Djel	60,-
Lizenz zum Töten	55,-
Mark II Soundsystem	79,-
North & South	79,-
Operation Neptun	70,-
Ooze (New Version)	70,-
Pictionary	80,-
Purple Saturn Day	65,-
Quest for Time-Bird	70,-
Rolling Thunder	80,-
Safari Guns	60,-
Sim City	80,-
Soccer Manager Plus	49,-
Star Wars Comp	75,-
Superquintett	60,-
Table Tennis	60,-
Teenage Queen	60,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Toobin	60,-
Trival Pursuit	60,-
Trival Pursuit II	60,-
Xybots	60,-
Vindex	79,-
Hostages	39,-
Skidoo	60,-
European Space Sim.	95,-
Oliver	80,-
Future Wars	84,-
Hart Driving	69,-
Rings of Medusa	75,-
Cabal	84,-
F29	84,-
Operation Thurderbolt	79,-
Untouchables	79,-
Chase H.Q.	80,-
Drakken	85,-
Sidom	84,-
Tom + Jerry II	75,-
Kingdoms of England	75,-

Atari ST

Titel	Preis
Batman	70,-
American Dreams	79,-
A.P.B.	59,-
Asterix II	70,-
Chicago '90	80,-
Darius	60,-
Operation Neptune	65,-
Dragon Spirit	59,-
Emmanuelle	59,-
Die Fugger	55,-
Full Metall Planet	75,-
Garfield Winters Tail	59,-
Hard Drivin	65,-
Hostages	59,-
Iron Tracker	59,-
Legend of Djel	59,-
Leonardo	54,-
Lizenz zum Töten	59,-
Light Force	79,-
Murder in Venice	65,-
North & South	79,-
Quest For Time-Bird	70,-
Picionary	80,-
Purple Saturn Day	65,-
Safari Guns	60,-
Skidoo	60,-
Snoopy	60,-
Star Wars Comp.	75,-
Superquintett	60,-
Table Tennis	59,-
Teenage Queen II	65,-
The Story So Far III	60,-
Thrill Time Plat. II	60,-
Tim & Struppi	60,-
Toobin	60,-
Trivial Pursuit II	55,-
Typhoon Thompson	55,-
Xybots	59,-
European Space Sim.	95,-
Sim City	80,-
Drakkhen	89,-
Cabal	64,-
F29	89,-
Operation Thunderbolt	69,-
Chase H.Q.	64,-
Untouchables	64,-
Future Wars	84,-
Tom + Jerry II	75,-
Chinese Karate	59,-

C64 Diskette

Titel	Preis
A.P.B.	40,-
Batman	44,-
Die Fugger	39,-
Dragon Spirit	39,-
Hostages	44,-
007 Lizenz zum Töten	44,-
"No"	44,-
Pictionary	59,-
Star Wars Comp.	55,-
Superquintett	50,-
Superski	44,-
Tim u. Struppi	45,-
The Story So Far II	44,-
Thrill Time Gold I	39,-
Thrill Time Platinum	49,-
Trivial Pursuit II	59,-
Xybots	44,-
100 % Dynamite	55,-
Untouchables	49,-
Operation Thunderbolt	49,-
Chase H.Q.	49,-
Toobin	44,-
Hard Driving	44,-
Sim City	49,-
Bobo	49,-
Tintin	49,-
Superstar Soccer	24,-
The Camp	49,-
Tom + Jerry	45,-
North Sea Inferno	34,-

C64 Kassette

Titel	Preis
A.P.B.	30,-
Batman	34,-
Die Fugger	29,-
Dragon Spirit	30,-
First Strike	30,-
Hostages	30,-
007 Lizenz zum Töten	29,-
Pictionary	44,-
Star Wars Comp.	40,-
Superquintett	35,-
Superski	30,-
Trivial Pursuit II	44,-
The Story So Far II	40,-
Thrill Time Gold I	30,-
Thrill Time Platinum	34,-
Xybots	29,-
100 % Dynamit (Compil.)	45,-
North Sea Inferno	29,-

IBM PC/AT

Titel	Preis
African Raiders 3.5"/5.25"	59,-
Americ. Dreams 3.5"/5.25"	84,-
A.P.B. 3.5"/5.25"	84,-
Asterix II 3.5"/5.25"	80,-
Billiard 3.5" # 5.25"	74,-
Emanuelle 3.5" # 5.25"	59,-
Hole in One 5,25	90,-
Lizenz zum T. 3.5" # 5.25"	79,-
Macad. Bump. 3.5" # 5.25"	74,-
Mortville Manor 3.5"/5.25"	79,-
Murd. In Venice 3.5"/5.25"	79,-
Ooze (N.V.) 3.5"/5.25"	79,-
Operation Neptun 3.5"	74,-
Paperboy 3.5"/5.25"	79,-
Pictionary 3.5"/5.25"	84,-
Purple Sat. Day 3.5"/5.25"	74,-
Quest T. Bird 3.5"/5.25"	79,-
Safari Guns 3.5"/5.25"	59,-
Sim City 3.5"/5.25"	94,-
Skidoo 3.5"/5.25"	59,-
Teen. Queen 3.5" # 5.25"	64,-
Superski 3.5"/5.25"	64,-
Capt. Blood 3.5" # 5.25"	39,-
Oliver 3.5", 5.25",	84,-
Europ. Space Sim. 3.5"/5.25"	124,-
Toobin 3.5"/5.25"	84,-
Drachen v. Lars 3.5"/5.25"	84,-
Blue Angels 3.5"/5.25"	84,-
Hard Driving 3.5"/5.25"	84,-
Dragon Spirit 3.5"/5.25"	84,-
Drakkhen 3.5"/5.25"	94,-
No Exit 3.5"/5.25"	64,-
Fun Box 3.5"/5.25"	79,-

3 PC Spiele Special auch für Hercules.
Alle PC-Spiele CGA/EGA/VGA lauffähig, mit # auch HERCULES tauglich.

Auch CPC-Spiele auf Anfrage erhältlich!

Gratis: 1 Spiele-Farbposter bei jeder Bestellung!
C64-Kassette + CPC auf Anfrage

Alle Preise inkl. MWSt. zuzüglich NN.-Versandkosten. Gesamtliste für 5,00 DM Schutzgebühr erhältlich. Bestellschein noch heute absenden (auf Postkarte geklebt o. im Kuvert.)

Bestellschein Bitte liefern Sie mir per Nachnahme ...

Name:		Disk.	Cass.
Straße:			
PLZ/Ort:			
Telefon:			
Alter:			
Computersystem:			

Datum .... Unterschrift ....

Im Blickpunkt: Cartooners

Stop Go

Solch niedliche Szenen kann man mit CARTOONERS ganz leicht herstellen. Und das mit einfachster Bedienung. *Foto: IBM*

Welches Kind träumt nicht davon, einen eigenen Trickfilm zu zeichnen und voller Stolz seinen Eltern zu zeigen? Meistens werden dann ein paar Zeichnungen zu Papier gebracht, Bewegungen eingebaut und letztendlich erhält man ein Daumenkino. Aber das ist doch meistens sehr amateurhaft, drum, liebe Kinder (oder Eltern), gebt fein acht, ich hab' Euch etwas mitgebracht...

Filmhits für Kids

Naja, besser gesagt **Electronic Arts** hat uns ein Programm für den PC (CGA, EGA, VGA, MCGA & Tandy) beschert, mit dem sich jedes Kind seinen Wunsch erfüllen kann. Ganz ohne viel Zeichnerei und in relativ hoher Qualität. Die Rede ist von **Cartooners**, einem speziell für Kids entwickelten Programm. Obwohl ich aus diesem Alter schon ein „paar Tage" heraus bin, will ich's für unsere Kleinen doch mal anschauen, und wer weiß, vielleicht ist es ja etwas für den Gabentisch, äh, für den Osterhasen meine ich.
Nachdem ich die zwei Programmdisketten auf die Festplatte umkopiert habe (ist selbstverständlich auch auf Disketten möglich), damit es überhaupt läuft, eröffnen sich mir drei Menüs. Ich entscheide mich für das erste und kann so für lasche fünf Cent pro Film eine Menge Zeichentrickfilme anschauen. So überraschte mich der erste Film sehr angenehm: Eine Ente fliegt durch die Gegend, quatscht ein bißchen herum, fliegt aus dem Bildschirm und landet anschließend mit einem Fallschirm. Wirklich schön gemacht. Die Animation ist zweifelsohne vom Feinsten, wobei die gesamte Grafik sehr gut und comic-mäßig aufgemacht wurde. Leider werden nur CGA- und EGA-Grafikkarten unterstützt. Trotzdem ist die Grafik sehr nett.
Nachdem ich alle Filme gesehen habe, will ich mich nun auch etwas kreativ betätigen, indem ich mein eigenes „Filmprojekt" starte.
Im „Create-Modus" stehen mir dann verschiedene Szenarien als Hintergrund zur Verfügung, die ich für meine Filme verwenden kann. Natürlich dürfen auch Figuren nicht fehlen, und so hat man die Wahl zwischen Mäusen, Eichhörnchen, Hasen und sonstigem mehr. Gegenstände wie Baseballs, Flugzeuge, Büchsen, Herzchen und 1000 andere Dinge können auch in den eigenen Cartoon eingebunden werden. Anhand von verschiedenen Pull-Down-Menüs werden diese Dinge sowie noch diverse andere Optionen angewählt.
Als meinen ersten Film plante ich eine Lovestory auf einem Friedhof (Mitternacht, versteht sich). Hierfür wählte ich eine Maus und ein Eichhörnchen (dürfte bei gelungener Romanze zu 'ner komischen Mischung führen, haha). Den Hasen kann ich nun ganz nach Belieben entweder in den Bildschirm springen- oder laufen lassen. Diese Animationssequenzen sind neben Stehenbleiben, Umdrehen nach vorne/hinten Standard. Weitere können selbst erstellt werden. Doch dazu später. Jedenfalls begegnen sich die zwei unter großer Angst auf dem Friedhof. Ich ließ beide (vor Furcht) rückwärts laufen, und rein „zufällig" stießen sie sich an. Der Schreck war natürlich groß, was sich mit verschiedenen Arten von Sprechblasen unterlegen läßt. So kann von gewöhnlichen Blasen unterschiedlicher Größen über bizarr gezackte bis hin zu Denkblasen alles dargestellt werden. Dies macht so einen Comic natürlich erst interessant, man wi[ll] ja wissen, worum es geht, ne[in]? Und so baue ich eine ganz[e] Menge in meinen Film ein, bis e[r] endlich fertig ist. Anschließen[d] schaue ich mein Kunstwerk a[n] und ich muß sagen, ich bin seh[r] zufrieden. Das liegt aber ehe[r] an der glänzenden Benutze[r]führung als an meiner Bega[bung]. Denn auf diesem Sekto[r] weiß das Programm zu glänze[n]. Obwohl es viel bietet, ist e[s] doch sehr übersichtlich un[d] auch für Kinder geeignet, wie e[s] ja auch sein soll. Hier und auc[h] sonst kann man nicht mecker[n]. Es macht richtig Spaß, eine[n] Zeichentrickfilm zu produzieren, ihn dann in Zeitlupe, Zei[t]raffer oder gar rückwärts zu betrachten.
Durch die vielfältigen Hintergründe, die wirklich vom einfachen Feld bis hin zum Friedho[f] reichen, die lustigen Figure[n] und (!) die grandiosen Musikstücken die in feinster AdLib-Manier optimal zum Programm passen, läßt sich allerhan[d] „Filmmaterial" produzieren. E[s] ist möglich, den Sound während des ganzen Filmes ode[r] nur teilweise laufen zu lasse[n]. So können auch verschieden[e] Sounduntermalungen, gan[z] nach der Stimmung der laufenden Szenen, eingebunden werden. Dies lockert die Atmosphäre enorm auf und macht da[s] Programm wirklich zu einem H[it] für Kids, denen ich das Programm wärmstens empfehle[n] kann, sofern – und da liegt da[s] Problem – der Vati zufällig eine[n] IBM oder Kompatiblen zu Hause stehen hat. Davon abgesehen, ist das Programm auc[h] nichts für jede Altersklass[e]. Obwohl ich kein Pädagoge bi[n], würde ich die Altersgrenze vo[n] sieben bis zwölf Jahren anse[t]zen. Allerdings dürfte es auc[h] so manchem Vater Spaß machen, für sein Söhnchen ode[r] Töchterchen einen Comic übe[r] Mutti und ihn zu entwerfen.
Ach ja, wenn man auch noch i[r]gendwo eine Version von *Del[u]xe Paint* rumflattern hat, könne[n] eigene Charaktere, Gegenstände und Backgrounds e[r]stellt werden, die sich problemlos einbinden lassen, sofern si[e] mit 320x200 Bildpunkten un[d] 16 Farben gezeichnet sin[d]. Was ich ebenfalls noch sta[rk] finde, ist, daß etliche Drucke[r]treiber mitgeliefert werden, di[e] vom P6 bis hin zum Laserprinter so ziemlich alles unterstü[t]zen, was in Deutschlands Wohnungen steht (Waschmaschinen etc. natürlich ausgeschlossen!).
Und so möchte ich dieses, fü[r] PC-Verhältnisse auch seh[r] preisgünstige Programm alle[n] Eltern empfehlen, die ihre Kinder früh in die Computerwe[lt] einführen wollen, aber Wert a[uf] eigene Kreativität legen. *h*

Microwelle

Hallo Leute! Wir heißen Euch wieder herzlich willkommen bei unserer Rubrik für begnadete Nachwuchsautoren, die ihre Computer nicht nur als Taschenrechner verwenden, sondern auch das letzte aus ihrer Kiste herausholen wollen. Wir sind echt scharf auf Eure Programme und schauen uns alles gewissenhaft an, was Ihr an uns sendet. Bei uns landet nämlich nix in der Ablage „P"! Wir bevorzugen keine Systeme, keine Konzepte und verlangen keine Supergrafik. Warum also noch zögern?

Programm: Terror Liner, **System:** Amiga, **Autoren:** Olaf Hörnlein, Thilo & Erik Blockmann, Marl

Nicht nur die großen Softwarehäuser haben mittlerweile erkannt, daß der Trend in der Szene hin zu anspruchsvollen Strategie- und Denkspielen geht, auch die Programmautoren der Microwelle scheinen die Vorzüge kniffliger Abenteuer zu kennen. Wie anders soll man sich sonst den derzeitigen Denk- und Stratgeiespielboom in dieser Rubrik erklären? Auch die Autoren unserer heutigen Spiels (Applaus, Applaus...) setzen auf anspruchsvolle Unterhaltung – aber mit einer gehörigen Portion Action. Die Spielhandlung von **TERROR LINER** ist wahrlich nicht neu, aber ein Edel-Klassiker wie *Quix* eignet sich nun einmal hervorragend für eine Mischung aus Denkarbeit und Joystickrudern. Wer's noch nicht weiß oder vor zehn Jahren Lollies interessanter fand als Computer, bekommt natürlich noch 'ne Erläuterung: Aufgabe bei TERROR LINER ist es, den kahlen Bildschirm mittels der Spielfigur auszufüllen, die schlicht und einfach Striche zeichnet. Jedes Mal, wenn ein komplettes Rechteck gezeichnet wurde, wird dieses Stück mit einem Teil des Bildes ausgefüllt, das später in seiner Gesamtheit zu sehen ist. Behindert wird die Spielfigur, in unserem Fall eine Spinne, vom herumhüpfenden Monstern und zwei Zündfunken, die sich auf den gezogenen Linien bewegen. Zwar besitzt die Spinne ein wenig Energie, um ein paar Treffer zu überleben, doch das Spiel ist hektisch und schnell ohne Ende. Gefragt sind artistische Aktionen und die richtige Taktik, um die nötigen 75% des Spielfeldes auszufüllen. Die Zündfunken sollten durch neu gezogene Linien gefoppt und das Hüpfmonster durch den Bau von Türmen in die Falle gelockt werden, denn es wird grundsätzlich der Teil des Screens ausgefüllt, in dem sich das Monster nicht befindet. Hilfreich zur Seite stehen der Spinne dabei noch einige Extrasymbole, die dann wirksam werden, wenn der Spieler sie in einem Rechteck einschließt. In der uns vorliegenden Fassung waren noch nicht alle Extras implementiert, doch es ist anzunehmen, daß in der Endversion ein Timestop, Geschwindigkeitserhöhung und ähnliches zu erwarten ist.

Die Backgrounds sind im übrigen sehenswert und zeigen, daß sie von **Thilo Blockmann** mit viel Mühe und Liebe zum Detail gezeichnet wurden. Und sogar der Ohrenschmaus kommt nicht zu kurz: Der andere Blockmann nämlich, **Erik**, kreierte eine dramatische, gut gelungene Titelmelodie.

Bei den vielen Remakes und Cover-Versionen, die heutzutage in den unterschiedlichsten Branchen anzutreffen sind, ist dem Autorentrio mit TERROR LINER durchaus eines der besseren Spiele dieser Art gelungen. Unser Glückwunsch für dieses gelungene Programm geht nach Marl!

Michael Suck

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC VERLAG
ASM-REDAKTION
KENNWORT:
MICROWELLE
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern.

10/87 | 11/87 | 9/88 | 10/88 | 11/88 | 12/88

1/89 | 2/89 | 3/89 | 4/89 | 5/89 | 7/89

9/89 | 10/89 | 11/89 | 12/89 | 1/90 | 2/90

SONDERHEFTE

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)! Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach, 3440 Eschwege. Absender nicht vergessen!

Nr.1 DM 9,80 | Nr.2 DM 7,50 | Nr.3 DM 7,50 | Nr.4 DM 4.50 | Nr.5 DM 7,50 | Nr.6 DM 7,50

Microwelle

AMIGA

3001

Spannendes Strategiespiel – wer wird die Macht in der Galaxis erringen?

- 1 Spieler
- Actionsequenzen
- Viele Strategiefeatures
- Äußerst spielstarke Computergegner
- Digitalisierte Grafiken
- vorgestellt in ASM 11/89

Für: AMIGA, Preis: 25,– DM Best.-Nr. A7189

C-64

CHANGE

Das Denkspiel für lange Nächte!

- Perfekte „Reversi“-Umsetzung
- 1-2 Spieler
- 5 verschiedene Spielstufen
- Superstarker Computergegner
- Hervorragende Handhabung
- Vorgestellt in ASM 2/90

Für: C-64, Preis: 25,– DM Best.-Nr.

Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm. Nur **DM 15,–**

Sammelordner

zum Archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material: feste PVC-Folie. Einfache Handhabung. Farbe Gelb

Nur **DM 15,–**

1 CD-Player zu gewinnen

Jeder Leser, der dieses ASM-Schnippelchen auf eine frankierte Postkarte klebt und dies bis zum 15. 3. 1990 an die unterstehende Adresse schickt, kann einen CD-Player gewinnen (Rechtsweg ausgeschlossen!)

ASM-Redaktion, Tronic-Verlag Postfach 870, Kennwort: „Schnippelchen", 3440 Eschwege

WOW!

Das ist die Krönung, der Gipfel, der Hammer – das ist revolutionär! Endlich Schluß mit Kabelsalat; endlich freies, ungestörtes Spielen. Mit der FREEDOM CONTROL, der Joystick-Fernbedienung, fallen alle Grenzen. Anschließen und wohlfühlen – so schön kann das Leben sein! Die FREEDOM CONTROL – klein, handlich, drahtlos, für ein oder zwei Spieler, Autofeuerfunktion inbegriffen! Anschließbar an Atari, ST, Amiga, C-64, Amstrad, Spectrum, MSX. Und: Die FREEDOM CONTROL paßt zu jedem Joystick.

Wir wissen nicht, was dieser junge Mann empfiehlt – wir empfehlen FREEDOM CONTROL! Für den optimalen Spielspaß!

SEID IHR SCHARF AUF DAS DING?

Kein Problem! Die FREEDOM CONTROL kommt auch zu Euch nach Hause, wenn Ihr einen neuen ASM-Abonnenten werbt und müde 25 Mark zuzahlt. Das ist doch ein Angebot, oder? Einfach den Coupon ausfüllen und einsenden an:

TRONIC-Verlag,
ABO-Service.
Postfach 870,
3440 Eschwege

Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Die Joystick-Fernbedienung bei nur 25,– DM Zuzahlung

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 67,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 79,50 DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Die gesammelten Werke – ASM 3/90

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
30 Games on CD	02/90	100	Action
Aquanaut	02/90	41	Action
Armada	02/90	84	Strategie
Asterix – Operation Hinkelstein	01/90	46	Action
Axel's Magic Hammer	01/90	8	Action
Bad Company	01/90	33	Action
Bad Street Brawler	02/90	11	Action
Baseball (Gameboy)	01/90	57	Sport
Basketball Nightmare (Sega Master)	01/90	62	Sport
* Battle Squadron	01/90	18	Action
Beverly Hills Cop	02/90	47	Action
* Blue Angel '69	01/90	94	Strategie
Bodo Illgner's Super Soccer	02/90	50	Sport
Borodino	02/90	79	Strategie
Breach 2	02/90	100	Adventure
Bruce Lee Lives	02/90	14	Action
* Budokan	01/90	56	Sport
Change	02/90	157	Microw.
Chaos strikes back	02/90	108	Adventure
* Chase H.Q.	01/90	40	Action
Chicago 90	02/90	32	Action
Cluedo Master Detective	02/90	80	Strategie
Crazyshot	02/90	34	Action
Darius +	01/90	39	Action
Day of the Pharao	01/90	90	Strategie
Day of the Viper	02/90	101	Adventure
Dead Angel (Sega Master)	01/90	60	Action
Deluxe Strip Poker	02/90	107	Strategie
Doraemon (PC Engine)	02/90	91	Action
Dr. Doom's Revenge	02/90	46	Action
Dragon Fighter (PC Engine)	01/90	64	Action
Dragon Wars	02/90	97	Adventure
Dragon's Breath	02/90	106	Blickpunkt
Dragons of Flame	01/90	92	Strategie
Drakkhen	02/90	96	Adventure
Drivin' Force	02/90	117	Blickpunkt
Dungeon Quest	02/90	98	Adventure
* European Space Simulator	02/90	76	Strategie
Fighter Bomber	02/90	74	Strategie
Flip it	01/90	88	Strategie
Footballer of the Year II	01/90	52	Sport
Forgotten Worlds (Sega Mega)	02/90	94	Action
* Full Metal Planet	02/90	102	Strategie
Future Sports	02/90	32	Action
* Future Wars – Time Travellers	01/90	98	Adventure
Galaxy Force	01/90	43	Action
Ghostbusters II	01/90	32	Action
Ghouls 'n' Ghosts	01/90	46	Action
Gold of the Americas	02/90	88	Strategie
Golden Oldies – Vol. 1	02/90	38	Action
Grand Overt	02/90	85	Strategie
Gridiron	01/90	86	Strategie
* Hard Drivin'	01/90	28	Action
Hardball II	01/90	49	Sport
Harrier Combat Simulator	02/90	72	Strategie
Hawaiian Odyssey	02/90	77	Strategie
* Hero's Quest	01/90	104	Adventure
Hyper Loadrunner (Gameboy)	01/90	57	Action
* Indianapolis 500	02/90	48	Sport
* Infection	01/90	30	Action
Infestation	02/90	117	Blickpunkt
* Interphase	01/90	14	Action
Iron Lord	01/90	96	Strategie
* It came from the Desert	02/90	6	Action
John Lowe's Ultimate Darts	02/90	49	Sport
Jumping Jack Son	01/90	10	Action
Keef the Thief	01/90	128	Adventure
Kenny Dalglish Soccer Match	01/90	50	Sport
Kick Off – Extra Time	02/90	53	Sport
Knightforce	01/90	8	Action
Kreuz As Poker	02/90	85	Strategie
Lancaster	02/90	18	Action
Le Fetiche Maya	02/90	34	Action
Legend	02/90	86	Strategie
* Leisure Suit Larry III	01/90	110	Adventure
Limes + Napoleon	02/90	8	Action
Magic Johnson's Basketball	02/90	54	Sport
Maze Mania	02/90	15	Action
* Microsoft Flighsimulator 4.0	01/90	82	Strategie
Mindbender	02/90	10	Action
MISL Soccer	02/90	53	Sport
Monster Party (NES)	01/90	65	Action
Moonwalker	01/90	10	Action
Motocross (Gameboy)	01/90	57	Action
Motocycle (PC Engine)	02/90	92	Action
Myth	02/90	28	Action
Neutopia (PC Engine)	02/90	91	Action
Never Mind	02/90	89	Strategie
Ninja Warriors	02/90	29	Action
Oktalyzer	02/90	109	Anwender
Oliver & Co.	02/90	15	Action
* Omega	02/90	83	Strategie
Omnicron Conspiracy	01/90	129	Adventure
Onslaught	01/90	13	Action
Operation Thunderbolt	02/90	43	Action
Outlands	02/90	18	Action
PC-Speed V 1.3	02/90	155	Anwender
* Pictionary	01/90	84	Strategie
Pinball Magic	02/90	38	Action
Powergolf (PC Engine)	01/90	61	Sport
* Presumed Guilty	02/90	103	Strategie
Resolution 101	01/90	101	Blickpunkt
Ritter	01/90	86	Strategie
Samantha Fox Strip Poker	01/90	172	Oldie
Scramble Spirits (Sega Master)	01/90	60	Action
Sherman M4	02/90	36	Action
Sideshow	01/90	38	Action
Skidoo	01/90	16	Action
Snare	02/90	29	Action
Space Ace	02/90	8	Action
Space Rogue	01/90	17	Action
Star Command	01/90	91	Strategie
* Star Flight	02/90	152	Strategie
* Star Flight 2	02/90	153	Strategie
Star Voyager (NES)	01/90	65	Action
Starblaze	01/90	44	Action
* Startrek V	01/90	30	Action
Stryx	02/90	16	Blickpunkt
Super Masters (Sega Mega)	01/90	61	Sport
Super Wonderboy	01/90	36	Action
Switchblade	01/90	39	Action
Sword of the Samurai	02/90	78	Strategie
Take 'em out	02/90	42	Action
Tatsujin (Sega Mega)	02/90	92	Action
Tennis (Gameboy)	01/90	57	Sport
Terry's Big Adventure	01/90	43	Action
* The Hounds of Shadow	01/90	106	Adventure
The Seven Gates of Jambala	01/90	44	Action
The Silent Death	01/90	168	Microw.
The Third Courier	01/90	107	Adventure
Thunderchopper	02/90	73	Action
Time	01/90	108	Adventure
Tom & Jerry II	01/90	150	Action
Tommy Lasorda Baseball (Sega Master)	01/90	58	Sport
* Toobin'	01/90	42	Action
Trivia	02/90	86	Strategie
Trivial Pursuit	02/90	134	Oldie
Turbo Out Run	01/90	48	Sport
Turn it	01/90	87	Strategie
Tusker	01/90	32	Action
* Twin World	02/90	30	Action
Unreal	01/90	34	Blickpunkt
* USA Pro Basketball (PC Engine)	02/90	90	Sport
Vettel	01/90	50	Sport
Waterloo	02/90	82	Strategie
Westphaser	02/90	37	Action
* Wonderboy III (PC Engine)	01/90	62	Action
* X-Out	01/90	6	Action
Xenomorph	02/90	117	Blickpunkt

Die Gewinner aus der ASM 1/90!

Der **GRAND-PRIX 1990** in Sachen **BLUE BYTE/UBI SOFT** bzw. **GREAT COURTS** (Vorausscheidung des deutschen Vertreters) findet am **28. 2. 1990** um **10 Uhr** in den Räumen der **ASM-Redaktion** statt. Die glücklichen „Acht" wurden von uns schriftlich benachrichtigt. Die Gewinner der Preise 2 bis 33 wurden ebenfalls von uns informiert. Die Firma **T.S. DATENSYSTEME** versendet persönlich alle Gutscheine an die Winner. **Christian Möller aus 2084 Rellingen** ist der „Finder" des **Schnippelchens.** Viel Spaß mit dem neuen CD-Player!

ROBOTER!! FEGE DURCH JEDEN WINKEL UND WERFE ALLES UNGEZIEFER AUS DEM RAUMSCHIFF!!

ZU BEFEHL MEISTER!!

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Michael Suck (msu), Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Gabi Straube (gast), Sandra Alter (sar), Hans-Joachim Amann (hja)

Freie Mitarbeiter
Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.), Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 78 00.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 31 15, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste ASM (4/90) erscheint am 30. 3. 1990!

37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. Brötzmann/Schäfer GbR, Postfach 1123, 206 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
48. Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 850 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
49. Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Te (030) 4922056(-7).
50. Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
51. Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
52. Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 870 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
53. Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Te (089) 2609380.
54. Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22 Tel. (030) 3652823.
55. Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
56. Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Te (0234) 864184.
57. International Software Köln, Heidenrichstr. 10 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
58. RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
59. Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1 Tel. (0234) 16685.
60. CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
61. Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Te (02606) 331.
62. Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer St 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.
63. CVB Computer, Inh. Peter Bergler, Postfach 1112 8948 Mindelheim, Tel. (0 82 61) 54 44.
64. Ikarus Soft, Helmut Altenfeld, Gewerckenstr. 35 4300 Essen 12, Tel. (02 01) 35 67 43.
65. Thalion Software GmbH, Königstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel. (0 52 41) 1 20 49.
66. Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Te (0 23 01) 41 34.
67. Virgin Games GmbH, Eiffestr. 398, 2000 Hamburg 26, Tel. (0 40) 25 15 36 - 0.
68. ECS, ENTERTAINMENT COMPUTER SYSTEMS Boschetzrieder Str. 28, 8000 München, Te (0 89) 7 23 10 25.
69. MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 1 Tel.: (02 31) 67 56.43.
70. Peksoft OHG, Mittelstraße 44, 8000 München 5 Tel. (0 89) 2 60 93 80.
71. MicroProse, Wiesbadener Straße 89, 650 Mainz-Kastel, Tel. (0 61 34) 2 45 16.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!